ISBN978-4-04-727512-6
C0076 ¥1800E

9784047275126

1920076018008

発行:エンターブレイン
定価 本体1800円 + 税

ATLUS FAMITSU

デビルサバイバー2 公式パーフェクトガイド

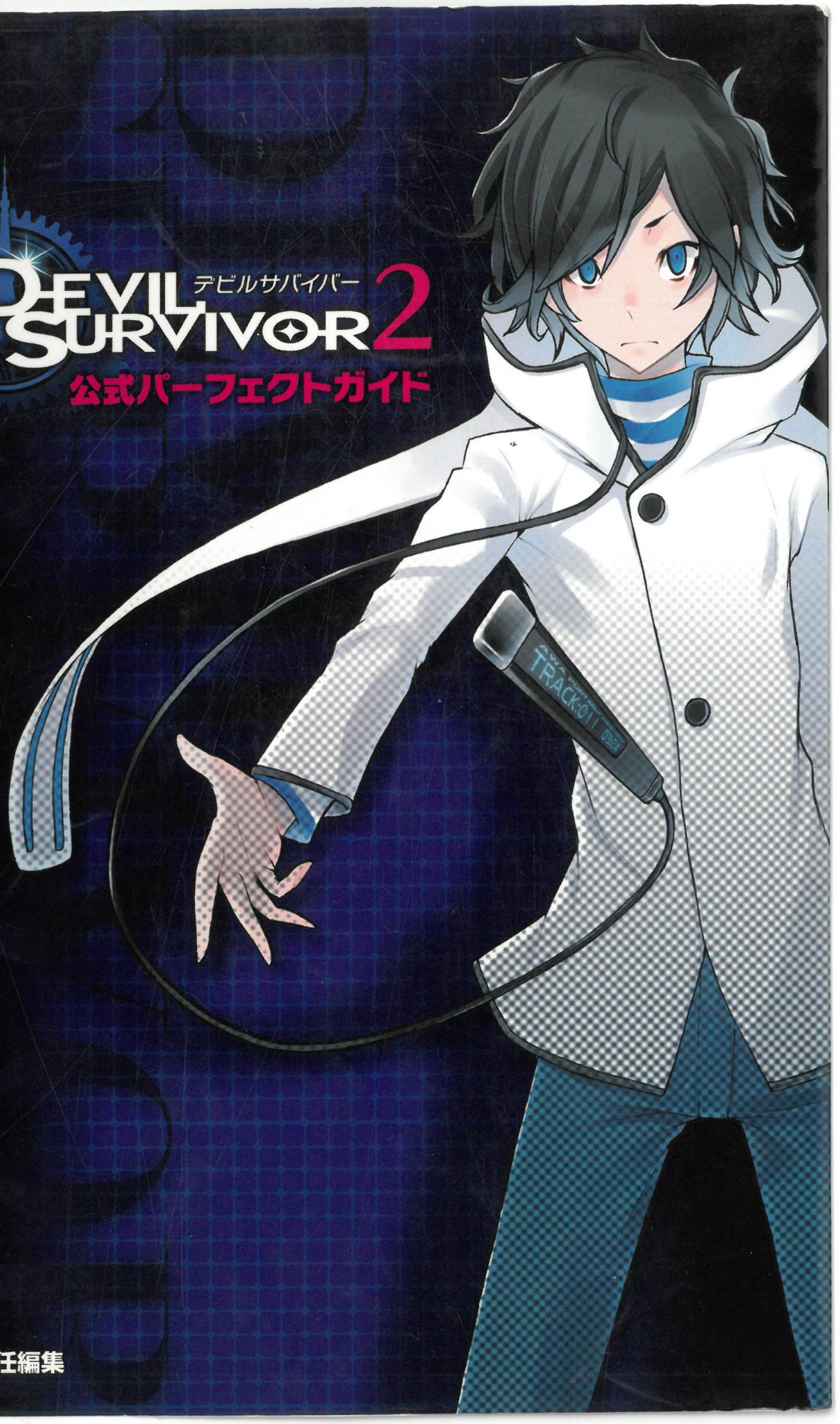
DEVIL SURVIVOR2 OFFICIAL PERFECT GUIDE

ATLUS×ファミ通

enterbrain

ATLUS

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー2
公式パーフェクトガイド



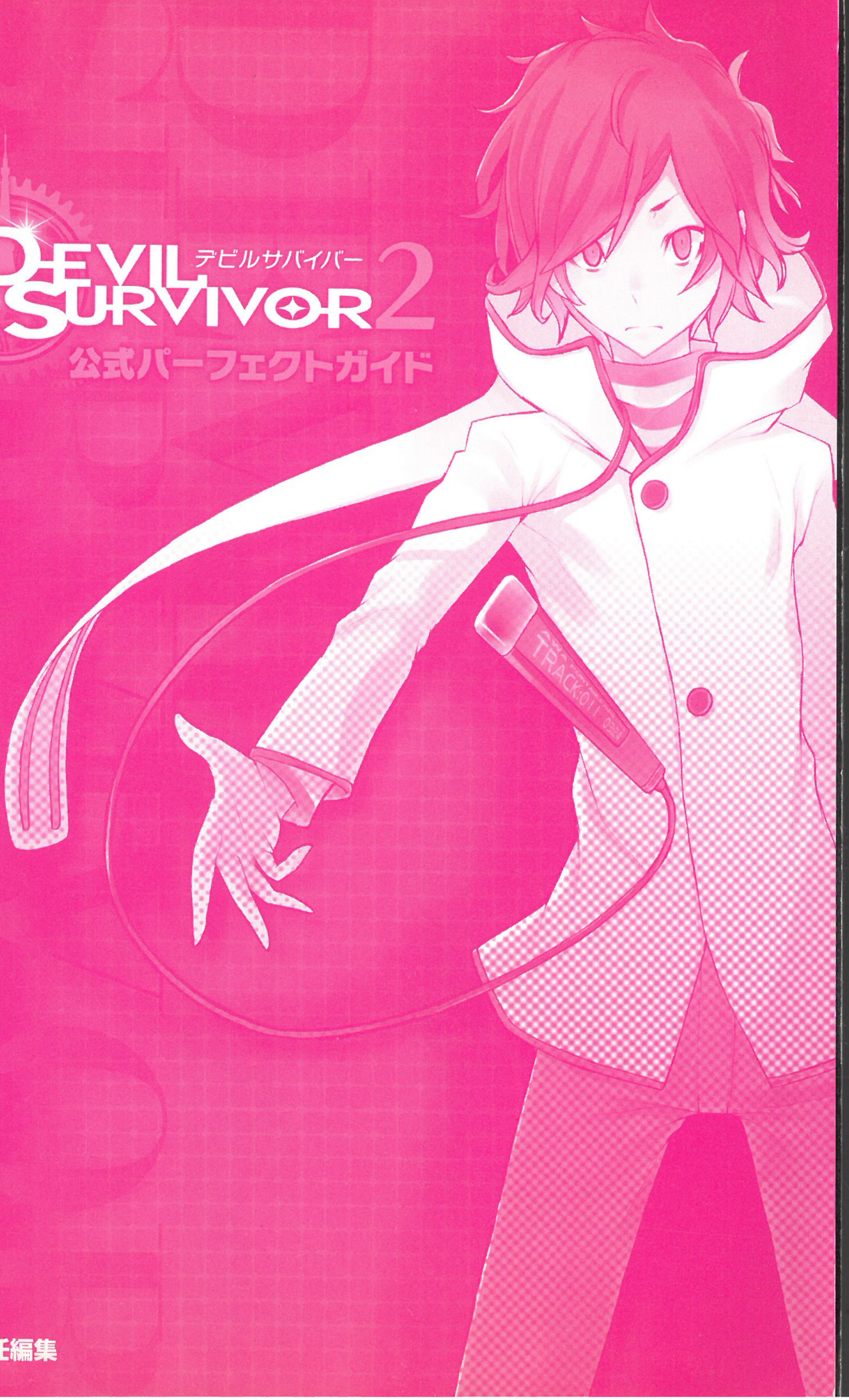
ファミ通責任編集



ATLUS

DEVIL SURVIVOR 2
デビルサバイバー2

公式パーフェクトガイド



ファミ通責任編集

DEVIL SURVIVOR 2
デビルサバイバー

デビルサバイバー2 公式パーフェクトガイド







生きるとは、

楽しむこと
迷うこと
覚悟を決めること
戦いつづけること

育むこと
表現すること
探しつづけること
支えあうこと

意思を示すこと
守りつづけること
求めつづけること
食べること

選びつづけること

世界の終末で、君は誰と生き残るか。

悪魔と契り、
神へと挑む7日間。

デビルサバイバー2 公式パーフェクトガイド

CONTENTS

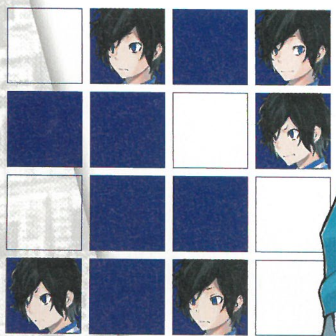
CHARACTER | HERO
主人公



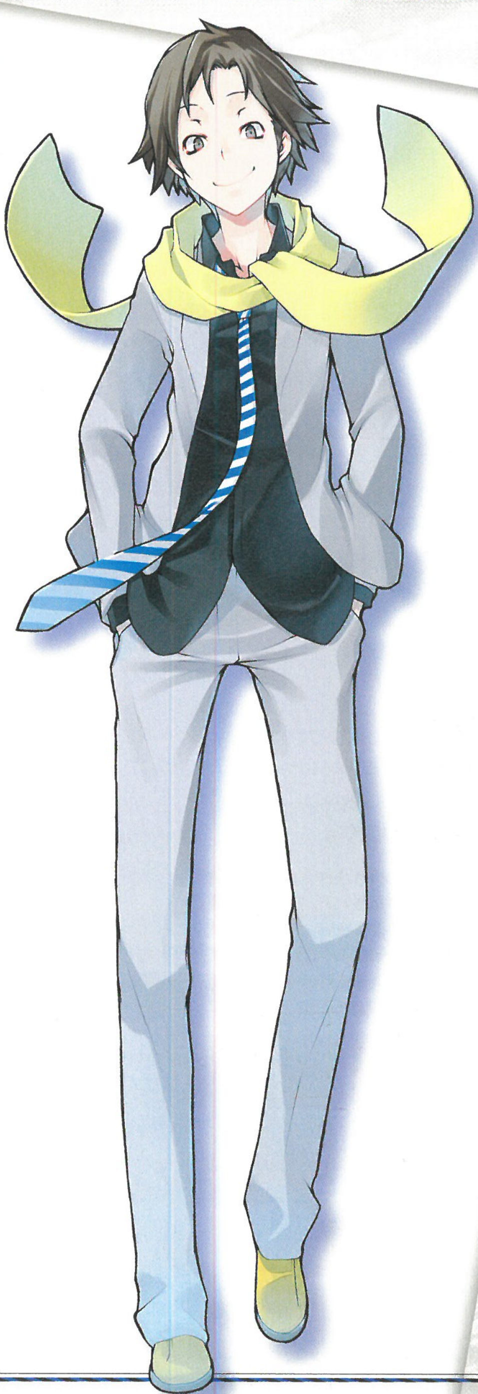
PROFILE

性別	男
年齢	18歳
職業	高校生

本作の主人公。模擬試験を受けに行った帰りに謎の大災害に見舞われ、悪魔との戦いを余儀なくされる。以後悪魔召喚やアプリを使用する仲間たちのリーダー的存在として戦うことになる。そして、この常軌を逸した事態が、彼に秘められた能力を開花させていく。



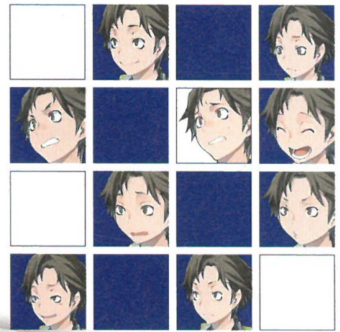
CHARACTER | SHIJIMA DAICHI
志島 大地（ダイチ）



PROFILE

性別	男
年齢	18歳
職業	高校生

主人公と同じ高校に通うクラスメート。実家が近所で、幼い頃からの親友同士。ノリが軽く、物事を深く考えない性格の、ごくごく一般的な高校生男子。最近自動車の免許を取ったことが自慢だが、大学受験を控え、将来に対して漠然とした不安を抱いている。



CHARACTER NITTA IO
新田 維緒（イオ）

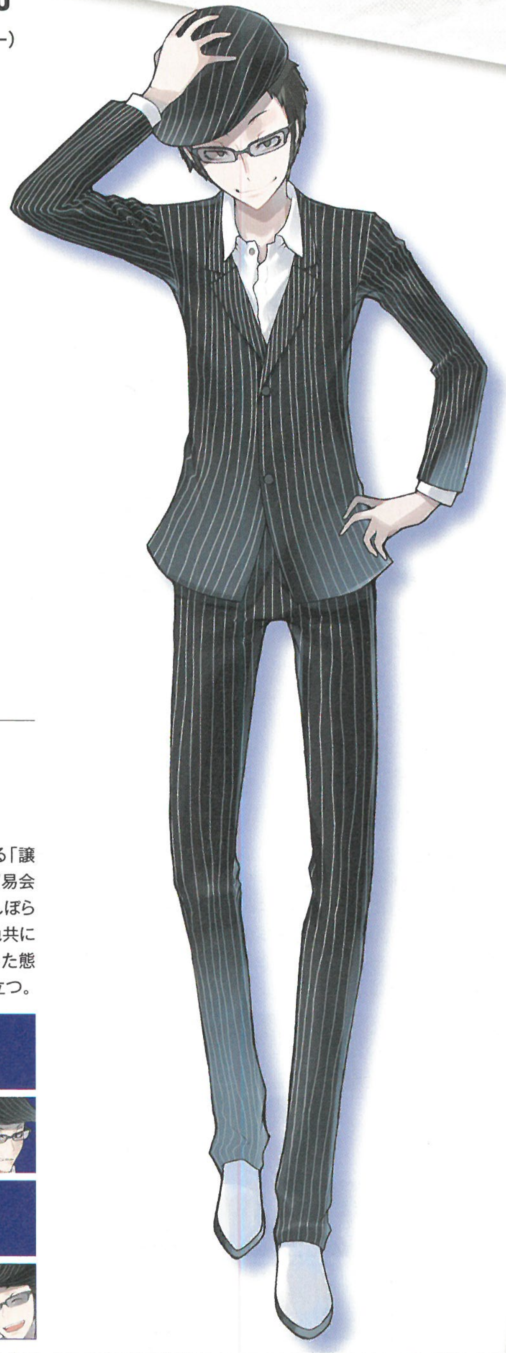


PROFILE

性別	女
年齢	18歳
職業	高校生

主人公やダイチと同じ高校に通っているが、クラスは別。才色兼備なうえ常に一歩退いて相手に合わせる性格で、ダイチを始めとする男子生徒からは「絶滅危惧種の大和撫子」として絶大な人気を誇っている。自分の意見を主張しなさ過ぎるのが玉にキズ。

CHARACTER AKIE YUZURU
秋江 譲（ジョー）



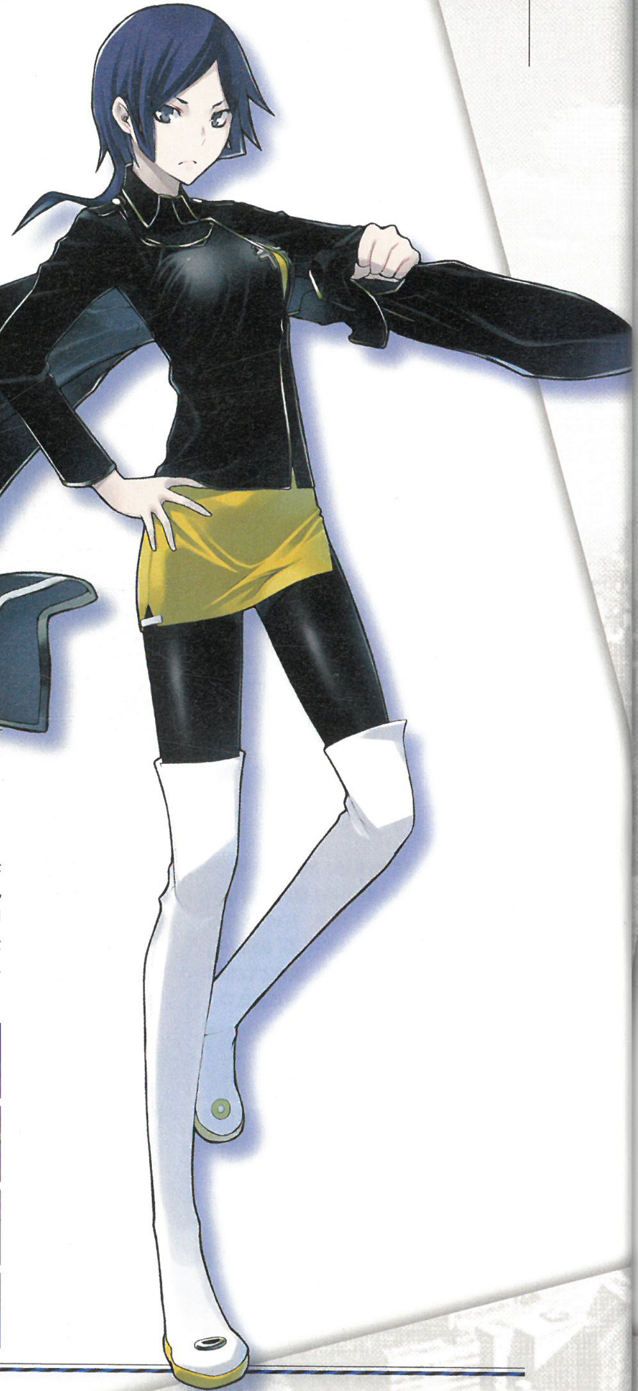
PROFILE

性別	男
年齢	25歳
職業	サラリーマン

通称はジョー。その由来は、本名である「譲（ゆずる）」を音読みしたもの。都内の貿易会社に勤めるサラリーマンだが、ちゃらんぽらんな性格でとくに時間にはルーズ。自他共に認める遅刻の常習犯である。飄々とした態度を取るが、何かと親父臭い言動が目立つ。



CHARACTER | SAKO MAKOTO
迫 真琴（マコト）



PROFILE

性別	女
年齢	26歳
職業	ジプス東京支局局員

政府の極秘機関JP's（ジプス）の局員。局長であるヤマトの信頼も厚く、現場で指揮を執ることも。凛とした女性でとっつきにくい印象を与えることも多いが、本人に悪気はない。シンクロナイズドスイミングの選手として将来を嘱望されていた過去を持つ。



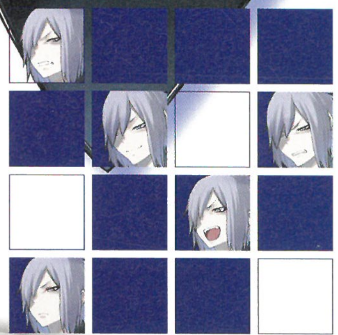
CHARACTER | HOTSUIN YAMATO
峰津院 大和（ヤマト）



PROFILE

性別	男
年齢	17歳
職業	ジプス局長

弱冠17歳にして、日本の霊的守護を担ってきた極秘機関ジプスの局長を務める。ジプス創設の中心となった峰津院家の跡取りで、幼い頃より英才教育を施されてきた。峰津院家に代々伝わる秘術を用いて、悪魔や龍脈の力を扱うことができる。



CHARACTER

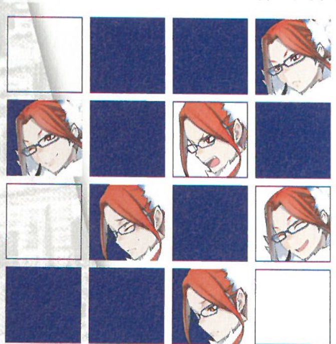
KUJYO HINAKO
九条 緋那子（ヒナコ）



PROFILE

性別	女
年齢	19歳
職業	ダンサー

日本舞踊の名家に生まれ、幼い頃より日舞を学んできたためその腕前は相当のもの。いまではほかの踊りにも興味を持ち、世界各地のさまざまなジャンルのダンスを学んでいる。大阪の人間らしく押しの強い性格で、半ば押しかけ同然にジプスの協力者となる。



CHARACTER

WAKUI KEITA
和久井 啓太（ケイタ）



PROFILE

性別	男
年齢	16歳
職業	高校生

戦う力を持つ民間人として、ジプスに協力している高校生。他人と馴れ合うことを嫌い、ひとりで行動していることが多い。ボクシング部に所属しているがボクシングそのものにはそれほど思い入れはなく、あくまで強くなるための手段のひとつと考えている。



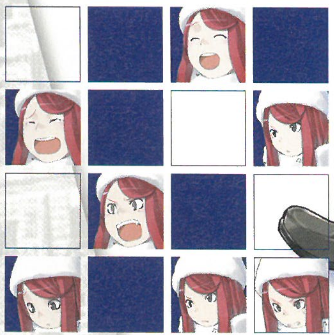
CHARACTER BAN AIRI
伴 亜衣梨（アイリ）



PROFILE

性別	女
年齢	15歳
職業	高校生

名古屋に住む高校1年生。かつてはピアニストを目指していたこともあるが、家庭の事情により断念している。そのせいか、世間に対してなにかと斜に構えてものを見る癖がある。気が強く厳しい物言いをすることが多いが、それは本来の彼女の素直さゆえである。



CHARACTER TORII JYUNGO
鳥居 純吾（ジュンゴ）



PROFILE

性別	男
年齢	19歳
職業	板前

非常に無口で何を考えているか分からないが、誰よりも仲間思いの青年。その優しさは人間だけでなく、動物にも向けられる。職業は板前だがまだまだ見習いで、親方に唯一ほめられた茶碗蒸しが得意料理。腰に挿した包丁は、親方から贈られた彼の宝物である。



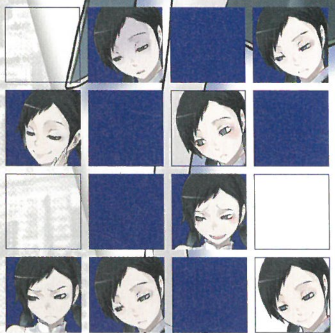
CHARACTER KANNO FUMI
菅野 史（フミ）



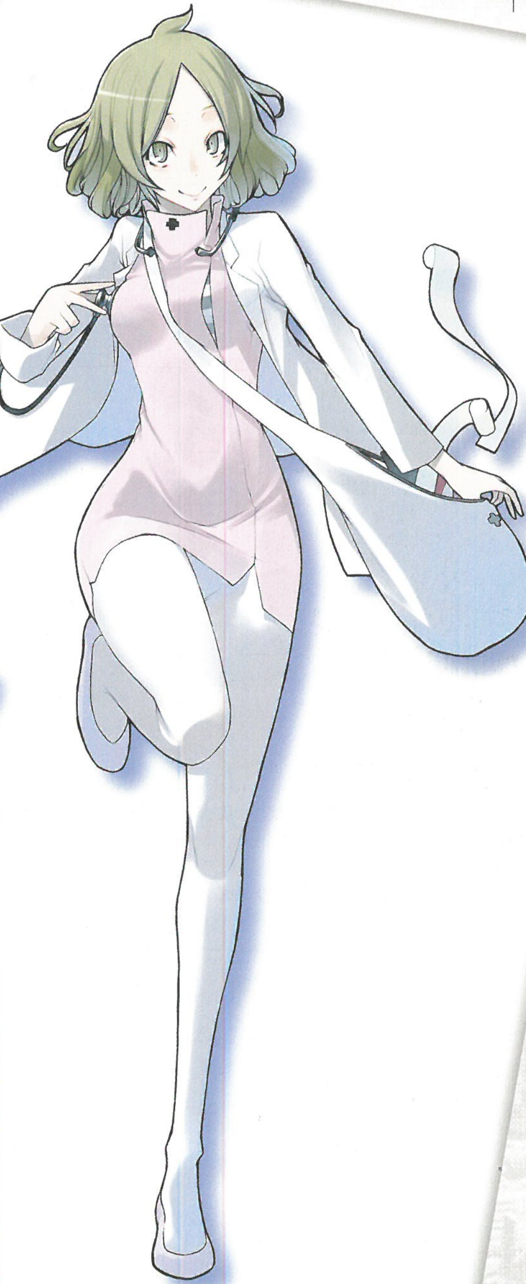
PROFILE

性別	女
年齢	21歳
職業	ジプス名古屋支局局員

ジプス名古屋支局に所属する研究者。科学的な知識に長けており、ジプスのネットワーク関連も彼女の手により設置されたものである。研究以外のことにはまったく興味がないため、対人関係はあまり得意ではないが、本人はまるで気にしていない。



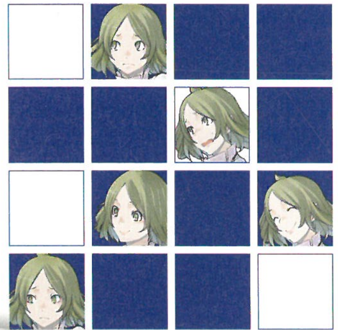
CHARACTER YANAGIYA OTOME
柳谷 乙女（オトメ）



PROFILE

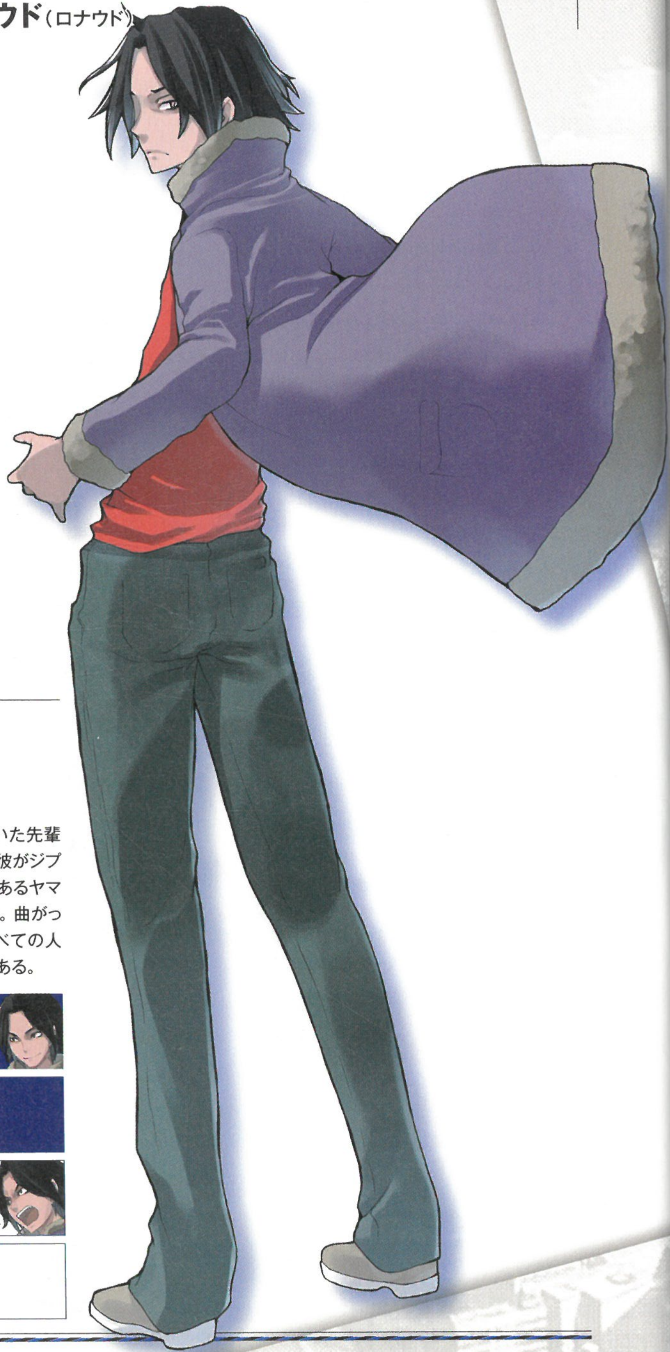
性別	女
年齢	24歳
職業	ジプス大阪本局局員

ジプスの大阪本局で医療スタッフを務める女性。確かな腕を持ち、ジプス局員からの信頼も厚い。人当たりが柔らかい包容力あふれる性格で誰からも好かれているが、少々いたずら好きでもあり、主人公や堅物のマコトをからかって楽しむ一面もある。



CHARACTER

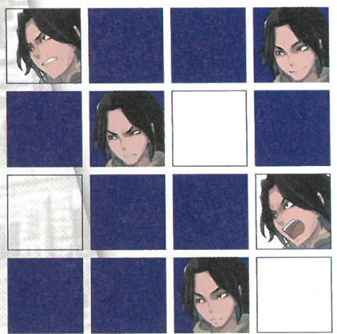
KURIKI RONALDO
栗木 ロナウド（ロナウド）



PROFILE

性別	男
年齢	26歳
職業	刑事

かつてジプスと峰津院家を探っていた先輩刑事が謎の失踪を遂げたことから、彼がジプスに処分されたと考え、その首領であるヤマトに対して強い憎しみを抱いている。曲がったことの許せない熱血漢だが、すべての人の幸福を等しく願う平等主義者でもある。



CHARACTER

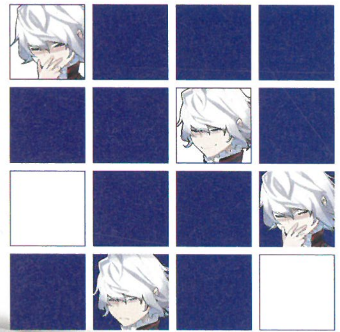
ALCOR
憂う者



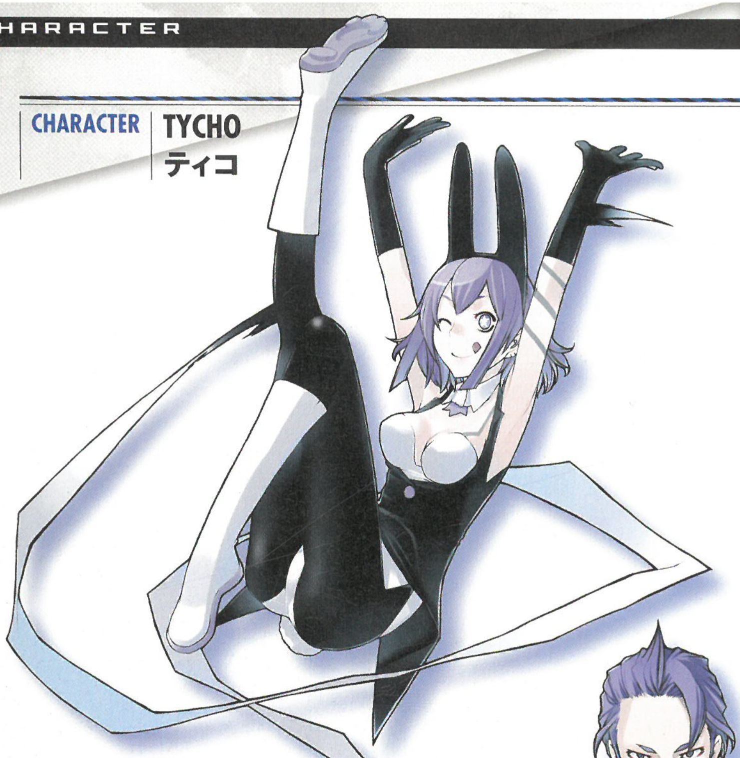
PROFILE

性別	???
年齢	???
職業	???

主人公のことを「輝く者」と呼ぶ、謎の存在。ふと姿を現わしては、抽象的な言葉でセプテントリオンと戦う主人公たちに助言を与えるが、ときとして敵対するような行動を取ることもある。ヤマトとは何らかの形で面識があるようで、とくに警戒されている。



CHARACTER | TYCHO ティコ





PROFILE

性別	男／女
年齢	???
職業	ニカイアのナビゲーター

知人の死に顔を見ることができるという動画サイト「ニカイア」のナビゲーターで、会員登録時に男性型か女性型かを選択する。男性型は丁寧な口調、女性型ははっちゃけた口調が特徴。悪魔召喚アプリ内に突然勝手に登場し、アドバイスをくれることもある。





デビルサバイバー2 公式パーフェクトガイド

SYSTEM

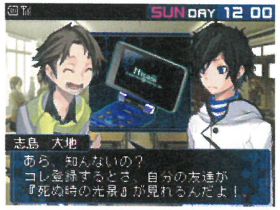
《システム》

ゲームの基礎知識

『デビルサバイバー２』は、独自のシステムが数多く取り入れられたゲームである。プレイを開始するまえに本作の目的や特徴をしっかりと把握し、スムーズにゲームを進めていこう。

ゲームの概要

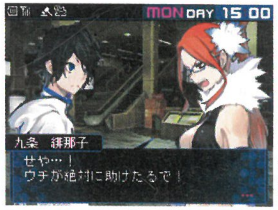
『デビルサバイバー２』は、突如崩壊した日本を舞台に悪魔と契約する力を得た主人公たちが、謎の侵略者と戦う姿を描いた作品である。7日間という限られた時間内にどういった行動を取るかはプレイヤーにゆだねられており、その行動次第でストーリーの展開が変化するマルチストーリーとなっている。



「死に顔動画」を送ってくる謎のサイト「ニカイア」に登録したことから、主人公の運命が大きく変わっていく。

特徴1 選択したイベントでストーリーが変化

本作では時間帯ごとに複数のイベントが発生し、その中からひとつを選択することでストーリが進んでいく。選ばなかったイベントは時間を過ぎると消滅することもあり、それによってストーリーが変化する場合がある。



プレイヤーが選択したイベントによって、主人公が知り合った人々の運命も大きく変わっていくシステムだ。

特徴2 悪魔の召喚や合体でパーティを強化

主人公や仲間の悪魔使いは、悪魔を召喚しチームで戦っていく。悪魔はデビオクと呼ばれるオークションで落札する（→P35）ことで増え、悪魔同士を合体させてより強力な悪魔を生み出すこともできる（→P39）。



悪魔をデビオクで入手したり、合体させることで、バトルでのチームの戦力が強化されていく仕組みだ。

特徴3 主人公や仲間のスキルは敵から取得

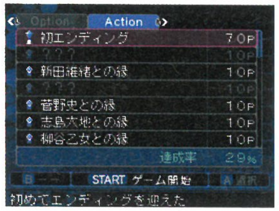
人間である主人公たち悪魔使いは、レベルアップしてもパラメータが成長するだけだ。バトルにおける重要な要素であるスキルは、バトル中に敵からスキルクラックで奪い、それをセットすることで初めて使用可能になる（→P34）。



バトルでは敵を倒すだけでなく、主人公や仲間のスキルのクラックを狙うことも重要な戦術のひとつだ。

特徴4 2周目以降でのやりこみ要素

2周目以降のプレイでは、1周目で獲得したさまざまな要素を引き継いだ状態でプレイできる（→P53）。また、2周目でしか発生しないイベント（→P270）もあり、そこで合体解禁される悪魔もいるのでやりごたえは十分だ。



1周目で実行した要素によってポイントが入手でき、そのポイントを使って次周回に引き継ぐ要素を選択できる。

1日の流れ

本作は7日間というタイムリミットが設けられており、1日ごとに章仕立てでストーリーが進行していく。日や仲間の生存数によって1日の行動時間は異なるが、およそ07:00頃から23:00頃までの活動が可能だ。さらに1日は30分ごとに区切られており、イベントが発生すると30分経過する仕組みとなっている。



時計マークが表示されているイベントは30分が経過することを表している。就寝すると自動的に翌朝になる。

①1日の始まり

②インターバル画面でイベントを選択

インターバル画面では、複数のイベントの中からひとつを任意に選択できる。各イベントはそれぞれどの時間帯に出現するかタイミングが決まっている。一部のイベントは、一定の時間が経過すると消滅して選択できなくなる可能性があるので注意が必要だ。イベント名にカーソルを合わせたときにキャラクターが表示されるものは、イベントにそのキャラクターが登場することを表わしている。なお、ごく一部の例外を除き、イベントを発生させるとゲーム中の時間が30分が経過する。

③アドベンチャーパートで知り合った人々と会話

イベントが発生すると、会話主体のアドベンチャーパートへと移行する。ここでは、知り合った人々との会話中に選択肢が発生し、選択肢によっては仲間との親密度が上がったりルート分岐が発生したりと、ストーリーの進行に大きな影響を与える。

④シミュレーションパートで敵とのバトル

ストーリーを進めるために出現する一部のイベントやフリーバトルなど、「！」マークの表示があるイベントを選択するとシミュレーションパートへと移行しバトルが発生する。バトルではそれぞれに設定された勝利条件を満たすことでクリアとなり、経験値やマッカを獲得することができる。

⑤「就寝」で1日が終了

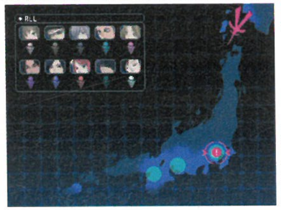
⑥セーブ後、翌日へ（①へ戻る）

アドベンチャーパート解説

ここでは、アドベンチャーパートにおけるイベントの種類や参入する仲間との関係について解説していく。いずれもストーリーの展開に大きく関わる要素なのでしっかり把握しておきたい。

アドベンチャーパートの概要

アドベンチャーパートは、仲間たちやイベント中に知り合った人々との会話を主体に進行する。インターバル画面でイベントにカーソルを合わせると、画面右に訪問する場所や、そこに行くことで会話が発生する人物の顔が表示される。時計マークの表示があるイベントを発生させると時間が30分経過し、時間帯ごとに次々と新たなイベントが出現していく。イベントでの会話中にはさまざまな選択肢が出現し、どの回答を選択したかによって相手との親密度が上がることもある。親密度はストーリーに影響する要素なので選択肢は慎重に選ぼう。なお、4TH DAY以降は訪問できる場所が東京、大阪、名古屋と大幅に増加する。



上画面

上画面には、各イベントに登場するキャラクターたちのアイコンが一覧で表示され、確認することができる。



下画面

各イベントには、時間経過を表す時計マーク、バトルが発生する「!」マークが表示されており事前に確認可能。

必須イベントと任意イベント

イベントには、ストーリーを進めるために必要な必須・任意イベントと、おもに仲間との親密度を上げることが目的の縁イベントの3種類が存在する。基本的には必須イベントを中心に選択することでストーリーは進行するが、縁イベントで親密度を上げて仲間との縁を深めることでさまざまな恩恵を得られる(→P44)。



特定の人物との縁イベントを発生させると、さらに新たなイベントが出現し仲間との縁が深まっていくのだ。

時間経過によるイベントの発生と消滅

各種のイベントは、出現から一定の時間が経過すると消滅してしまう場合がある。一度消滅したイベントは、一部の例外を除いて、基本的にその周回のプレイでは二度と出現しなくなってしまうので注意が必要だ。必須イベントでは仲間にできるはずのキャラクターが死亡したり、任意イベントや縁イベントでは縁を深めるために必要となる、親密度を上げられなくなることもある。あらかじめそのことを考慮に入れて、余裕を持ってイベントを発生させていこう。

《必須イベントの消滅の例》

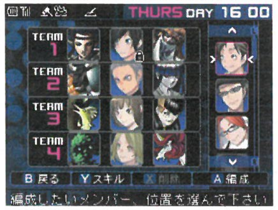
2ND DAYのケイタ救出の場合

14:30	15:00	15:30
「激闘なにわ魂」		「手遅れの死」
	↓	↓
	15:30になると消滅	代わりに出現

「激闘なにわ魂」を14:30～15:00の間に発生させずにケイタを救出できなかった場合、15:30に「手遅れの死」が出現しケイタが死亡した状態でストーリーが進行していく

仲間の加入

初期メンバーであるダイチやイオ以外にも、ストーリーが進むにつれて新たな悪魔使いが仲間になっていく。基本的には自動的に仲間になるが、ジュンゴやケイタのように特定のイベントで救出しないと仲間にすることができない場合がある。また、加入後もイベントの状況でチーム編成ができないこともある。



召喚アプリメニューのチーム編成では、画面右にその時点でバトルに参加できるメンバーが表示される。

《仲間の加入タイミング》

名前	日数	時刻	初加入タイミング
ダイチ	1ST DAY	13:00	「死に顔動画」のイベントバトル
イオ	1ST DAY	13:00	「死に顔動画」のイベントバトル
ジョー	1ST DAY	18:00 ～ 18:30	「男の名はジョー」クリア後
ヒナコ	2ND DAY	13:30 ～ 14:00	「西の洗礼」クリア後
ケイタ	2ND DAY	14:30 ～ 15:00	「激闘なにわ魂」クリア後
アイリ	3RD DAY	9:00 ～ 10:00	「追撃GIRL」クリア後
ジュンゴ	3RD DAY	12:30 ～ 13:00	「ダイチの救出」クリア後
フミ	3RD DAY	12:30 ～ 13:30	「ダイチの救出」、または「さよならジュンゴ」クリア後
マコト	4TH DAY	開始時	「変容の水曜日」開始時
オトメ	4TH DAY	11:00 ～ 11:30	「止むを得ぬ決断」のイベントバトル
ロナウド	7TH DAY	7:00 ～ 9:00	「平等への土曜日」開始時
ヤマト	7TH DAY	7:00 ～ 9:00	「支配への土曜日」開始時
アルコル	7TH DAY	開始時	「変革への土曜日」開始時

仲間の親密度

主人公と仲間のあいだには親密度が設定されているが、ゲーム中には数値として確認できない。親密度は縁のステージやエンディングなどに影響する重要な要素のひとつで、基本的に対象となる人物とのイベントを発生させることで上昇していく。各イベントでどの人物の親密度を上げられるかは、インターバル画面で確認できる。



親密度を上げたい人物のイベントを優先して選択すれば、親密度は自然に上がり、より縁を深めることができる。

仲間の離脱

いったん仲間に加入した人物でもイベントの状況によってはチーム編成に加えられないことがあるが、それ以外にも、死に顔動画に関連するイベントで救出できなかった場合に死亡して離脱することがある。その場合、以降のイベントバトルでは死亡した人物の代わりに別の人物が手を貸してくれることがある。



死に顔動画のメールを受け取ったあとは、できる限り迅速に救出に向かわないと永久に離脱してしまう。

召喚アプリ解説

召喚アプリは、主人公が悪魔や侵略者と戦ううえで重要な要素のひとつ。ここでは、召喚アプリの各機能やそれぞれの機能がもたらす効果について詳しく解説していくので確認しておくこと。

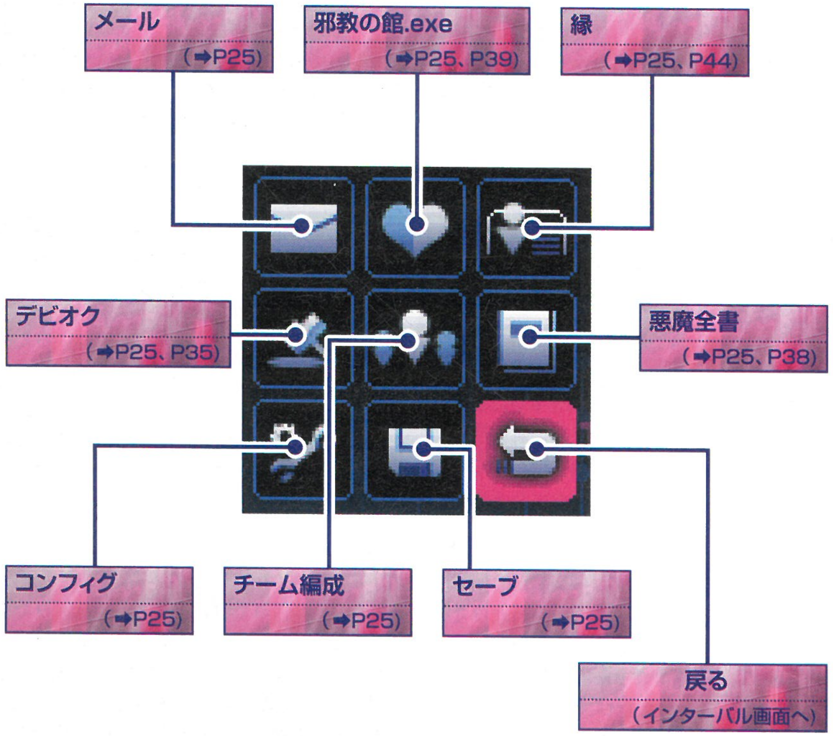
召喚アプリメニュー

召喚アプリには、ゲームの進行の手助けをしてくれる8種類の機能がある。ゲーム開始時に利用できる機能は少ないが、ストーリーの進行とともに新たな機能が自動的に追加されていく。より強力な悪魔を生み出したり、仲間の能力を引き出すことができるなど、重要な要素なので役割を把握しておこう。



本作での通貨の代わりとなるマッカの所持額は、召喚アプリメニュー画面の左下で確認することができる。

《召喚アプリメニューの見方》



メール

ストーリーが進行すると、主人公宛にさまざまなメールが送信されてくる。そのメールを確認できるのがメール機能だ。受信したメールは、最初の1回は必ず見る必要があり、その後自動的にメインフォルダかシステムフォルダに区分けされて保存される。ニカイアからの死に顔動画や仲間からのメールはメインフォルダ、召喚アプリの機能追加や悪魔の合体解禁といったメールはシステムフォルダに追加され、十字ボタンの左右で切り替えて確認できる。

縁

縁は、主人公が知り合った人物との信頼関係をわかりやすく示した機能。親密度はゲーム中で数値を確認できないものの、親密度が上がることで縁のステージがランクアップしていき、そのステージ数で主人公と特定の人物の信頼関係を確認することができる。なお、縁は仲間となった悪魔使いとのあいだのみに発生するわけではなく、主人公が出会った特定の重要人物とも発生することがある。縁が発生したら、まずは機能で確認しておこう。

チーム編成

シミュレーションパートでは、召喚アプリ使用者をリーダーとしてほか2体の仲魔を加えたチームでバトルを行なう。チーム編成機能では主人公を含む4つまでのチームを編成でき、バトルには主人公の出撃は必須なので、仲間のチームは3チームまで編成が可能。また、主人公たち悪魔使いにスキルをセットする場合も、このチーム編成機能で行なうことになる。そのほかにも主人公や仲間、悪魔たちの詳細なステータスもここで確認が可能だ。

コンフィグ

コンフィグでは、さまざまなシステム機能を変更できる。メッセージ速度やスキップ機能、シミュレーションパートでのヘルプ機能の表示や移動速度の変更など、好みに合わせて変更しよう。なお、シミュレーションパートのシステムメニューでも同様の操作が可能。

邪教の館.exe

邪教の館.exeは、悪魔の合体を行なう重要な機能のひとつ。ストーリーが進むにつれて敵は強くなっていくので、同じ悪魔ばかり使っていると勝利が難しくなる。そこでこちらも悪魔同士を合体し、より強力な悪魔に生まれ変わらせることで主人公たちの戦力を強化していく必要がある。合体にはストックの悪魔の中から任意に選択して合体を行なう「2身合体」と、合体後の悪魔の条件を指定して行なう「検索合体」の2種類の方法が選べる(→P39)。

デビオク

デビオクとは、仲魔として使役したり、合体に必要となる悪魔を入手できるオークション機能のこと。シミュレーションパートのバトルで敵を倒したり、バトルクリア後に獲得する通貨であるマッカを使用し、オークション形式で悪魔を競り落とすことができる。オークションでは、NPCのライバルが1～3人まで参加してプレイヤーの落札を妨げてくる。無事落札して悪魔を入手するためには、ライバルたちよりも高い金額を提示して競り勝つ必要がある(→P35)。

悪魔全書

悪魔全書は、デビオクで獲得したり合体で作成された悪魔が自動的に登録され、その悪魔をマッカを支払うことで呼び出せる機能。一度登録された悪魔でもレベルアップで成長した状態を、再度登録すれば残しておくことができる。ただし、各悪魔ごとに1体までしか登録できないため、既存の状態に上書きされるので注意が必要。また、スキルを習得したりパラメータが成長するほど、召喚に必要なマッカが増えていく点も覚えておこう。

セーブ

本作では、3つまでセーブデータの保存が可能。重要なイベントの手前などではセーブデータを残しておき、新たなデータはほかの場所にセーブしよう。なお、シミュレーションパートでは、別途にバトル中のデータを保存できる「中断セーブ」が利用できる。

キャラクターのステータス

各キャラクターの強さを表すステータス。各パラメータや属性防御（→P50）、使用可能なスキルといった重要な情報を確認できる。ステータス画面の見方を覚えることで、敵味方の弱点や得意な攻撃方法を読み取ることができるので、それぞれの項目がどのような意味を持つかを把握してバトルに役立てよう。



シミュレーションパートで敵チームにカーソルを合わせると、上画面に敵の簡易ステータスが表示される。

《ステータス画面の見方》



❶ チームのリーダーの名前
所属するチームのリーダーの名前を表わす。リーダーが倒されると、ほかのメンバーが戦闘可能でもチームが消滅する

❷ 種族と名前
種族と名前を表わす

❸ レベル
現在のレベル。最大でLv99まで上昇する

❹ 経験値
「現在の獲得経験値／次のレベルに必要な経験値」を表わす。レベルアップするごとに、次のレベルに必要な経験値量も増加する

❺ HP
体力。「現在のHP ／ HPの最大値」を表わす。ダメージを受けたり、HP消費系のスキルを使用すると減少し、0になると戦闘不能になる。最大で999まで（一部の敵を除く）

❻ MP
マジックポイント。「現在のMP ／ MPの最大値」を表わす。MP消費系のスキルを使用すると減少する

❼ パラメータ
強さ。「力」「魔」「体」「速」の4種類があり、それぞれ以下の要素に影響する。なお、悪魔の場合、基本値より成長したパラメータは異なるゲージの色で表示される。各パラメータは最大で40まで

力：物理属性の攻撃で与えるダメージ量に影響する
魔：魔法属性の攻撃で与えるダメージ量や受けるダメージ量、バッドステータスの効果時間に影響する。また、レベルアップ時のMP最大値の増加量にも影響する
体：物理属性や魔法属性の攻撃で受けるダメージ量、バッドステータスの解けやすさに影響する。また、レベルアップ時のHP最大値の増加量にも影響する
速：攻撃パートでの行動順番に影響する。また、攻撃の命中率や回避率、バッドステータスの効果時間や解けやすさに影響する

❽ 属性の防御相性
物理、火炎、氷結、電撃、衝撃、魔力の各属性への防御相性を表わす

❾ スキル
コマンドスキル（1 ～ 3番目まで）、自動効果スキル（4 ～ 6番目まで）、先制発動スキル（7番目。種族が人間の場合）、種族特有スキル（7番目。種族が人間以外の場合）を表す。また、悪魔の場合、未習得のスキルは灰色で表示される

❿ 縁の効果
仲間の主人公との縁による効果を表す。「共有」はスキルクラックの共有、「添付」はパーティ内の悪魔を相手に送り込むことができる（→P44）

⓫ 移動力
チームの基本移動力。数値分だけマス目を移動できる。チーム内に移動力が増減する種族特有スキルを持つ悪魔がいる場合、この数値が変化する

キャラクターの種族について

本作に登場するキャラクターにはそれぞれ種族が設定されていて、異なる特徴がある。種族は人間と悪魔22種の全23種類が存在し、人間の場合は固有のスキルを持たないが、悪魔は種族ごとに固有の種族特有スキルを持っている（→P29）。また、悪魔合体では合体元となる悪魔の種族によって、合体後に誕生する悪魔の種族が決定される（→P40）。



ステータス画面では名前の左に、それぞれのキャラクターの種族が表示されているので、チェックしよう。

レベルアップと成長

主人公や仲間、悪魔がレベルアップすると、1ポイントずついずれかのパラメータが成長する。このとき、主人公は任意のパラメータを成長させられるが、仲間や悪魔の場合は、下表やP316からの仲魔データにある成長傾向に基づいて、成長するパラメータが決まっている（→P28）。成長傾向を見れば各キャラクターの得意分野が分かるので、それに沿ったスキルのセット、または継承を心がけるといい。下表にある成長倍率はHPとMPの最大値の伸びやすさを表わした数値で、HPはレベルアップ時と「体」のパラメータが成長したとき、MPはレベルアップ時と「魔」のパラメータが成長したときに、それぞれこの数値分だけ最大値が上昇するようになっている（小数点以下は切り捨て）。なお、悪魔がレベルアップした場合はパラメータやHP、MPの上昇に加え、特定のレベルでスキルを習得したり、種族特有スキルがワンランク上のものに変化することがある。



主人公や仲間にスキルをセットするには、スキルごとに設定された特定のパラメータ値を上回っている必要がある。



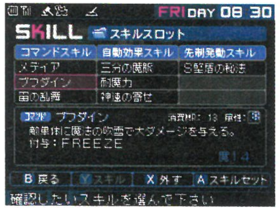
成長傾向によって、物理と魔法どちらのスキルをセットするのが効果的かなど、戦い方も変わってくる。

《主人公と仲間の基本パラメータと成長傾向》

名前	基本レベルとパラメータ						成長倍率		成長傾向			
	Lv	力	魔	体	速	移動力	HP	MP	力	魔	体	速
主人公	1	5	4	4	4	4	6	2.5	―	―	―	―
ダイチ	1	5	3	4	5	4	6.2	2.3	5	3	3	5
イオ	1	4	5	4	4	4	6	2.6	5	7	2	2
ジョー	5	5	6	4	6	4	5.7	2.6	2	6	2	6
ヒナコ	12	8	7	6	7	4	6.2	2.2	6	2	2	6
ケイタ	13	12	3	6	8	4	6.8	1.5	8	1	3	4
アイリ	18	7	12	6	9	4	5.7	3	3	5	3	5
ジュンゴ	21	18	5	7	7	4	7	1.4	10	1	3	2
フミ	22	5	19	6	8	4	5.5	3.1	1	10	2	3
マコト	25	16	10	8	7	4	6.5	2.5	6	5	3	2
オトメ	26	6	17	10	9	4	5.4	3.6	1	9	3	3
ロナウド	30	18	8	14	6	4	6.5	2	6	2	7	1
ヤマト	52	25	25	10	10	4	6.5	2.6	6	6	2	2
アルコル	55	16	22	15	18	4	8	4	4	5	4	3

仲間や悪魔のパラメータの成長の仕組み

仲間や悪魔のレベルアップ時には自動的にパラメータが成長するが、その際どのパラメータにポイントが振り分けられるのかは、16レベルごとに1セットとなった成長テーブルによって決まっている。P27の表のレベルアップ時の成長傾向にある「力」「魔」「体」「速」の各数値が、基本レベルからレベルが16上昇した際に各パラメータがどれだけ成長するかを表したものである。仲間のパラメータに関して、下表にまとめたので参考にしてほしい。



パラメータ成長は、仲間のスキルセットや、悪魔合体のスキル継承の指針になるので仕組みを覚えておこう。

《仲間の成長の法則》

《例：ケイタの成長の場合》

名前	16段階ごとの成長パラメータ															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
ケイタ	力	速	力	体	力	速	力	体	力	速	力	体	力	速	力	魔

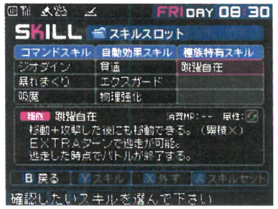
基本レベルとは、各キャラクター、または悪魔の成長の基点となるレベルで、それ以後のレベルアップごとに下の成長テーブルにあるパラメータに1ずつ加算されていく。レベルアップごとに成長する各キャラクターの具体的なパラメータは下表のとおり。例えばケイタの場合、基本レベルが13で各パラメータの初期値は「力12、魔3、体6、速8」。これに加えて、Lv14、すなわちレベルがひとつ上がると「力」が、Lv15になると「速」がそれぞれ上昇し、Lv29までは上の成長テーブルの通りにパラメータが上昇していく。この時点で、パラメータはそれぞれ「力12+8=20、魔3+1=4、体6+3=9、速8+4=12」となる。そしてLv30になるときは再度成長テーブルの一番始めに戻ることになり、「力」の値が上昇するという仕組みになっている。

《仲間の成長テーブル》

名前	16段階ごとの成長パラメータ															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
ダイチ	力	速	魔	力	速	体	力	速	魔	力	体	速	力	速	魔	体
イオ	魔	力	魔	力	魔	体	魔	速	魔	力	魔	力	魔	力	体	速
ジョー	魔	速	魔	速	魔	速	魔	体	魔	速	魔	速	速	力	力	体
ヒナコ	力	速	力	速	力	速	力	体	力	速	力	速	速	魔	魔	体
ケイタ	力	速	力	体	力	速	力	体	力	速	力	体	力	速	力	魔
アイリ	魔	速	力	魔	速	体	魔	速	力	魔	体	速	魔	速	力	体
ジュンゴ	力	力	力	力	力	力	力	力	力	力	体	体	体	速	速	魔
フミ	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	速	速	速	体	体	力
マコト	力	魔	力	魔	力	体	力	速	力	魔	力	魔	魔	体	体	速
オトメ	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	体	体	体	速	速	速	力
ロナウド	体	力	体	力	体	力	体	力	体	力	体	力	体	魔	魔	速
ヤマト	力	魔	力	魔	力	魔	力	速	力	魔	力	魔	魔	体	体	速
アルコル	魔	力	体	魔	力	速	魔	体	力	魔	速	体	魔	力	体	速

悪魔の種類と特徴

悪魔の種族は全部で22あり、仲魔はいずれかの種族に属している。種族ごとに詳細なパラメータは異なるが、物理攻撃が得意であったり、魔法攻撃が得意などの特徴が存在する。さらに種族ごとに固有のスキルを持っているため、チーム内での役割も種族で大別することが可能だ。ここでは、悪魔の種族ごとの特徴と、各種族別の悪魔のランク、及び名称を紹介する。なお、精霊（→P38）と御霊（→P40）は種族特有スキルをもたず、基本的に戦闘よりも合体で使用する機会が多いので割愛している。



仲魔の特徴を知ることはチーム編成で非常に重要。得意な攻撃方法や種族特有スキルの効果を把握しよう。

破壊神

種族特有スキル 修羅の業、修羅の宿命

「力」に優れた悪魔が多く、物理攻撃が得意な種族。種族特有スキルの「修羅の業」や「修羅の宿命」は戦闘時に3回目の行動が可能になるDOUBLE EXTRAが発生するという優れた効果を発揮する。

《仲魔になる悪魔》

1	トナティウ（P340）		
2	チェルノボグ（P338）		
3	セイテンタイセイ（P337）		
4	カルティケーヤ（P328）		
5	スサノオ（P336）		
6	ホクトセイクン（P352）		
7	シヴァ（P334）		

女神

種族特有スキル 女神の慈愛、女神の恩寵

魔法攻撃を得意とする女神は回復系スキルを習得することが多く、チームの回復要員として最適。「女神の慈愛」や「女神の恩寵」はチーム全体のHPの回復に加え、状態異常も回復できる優秀なスキル。

《仲魔になる悪魔》

1	サラスヴァティ（P334）	8	パールヴァティ（P344）
2	キクリヒメ（P329）	9	ノルン（P344）
3	ハトホル（P345）	10	パラスアテナ（P346）
4	ブリジット（P350）	11	アマテラス（P320）
5	スカアハ（P336）		
6	ラクシュミ（P358）		
7	イシス（P321）		

魔神

種族特有スキル 魔力覚醒、魔力開眼

タイプは異なるが総じて能力値の高い悪魔が揃う種族。「魔力覚醒」や「魔力開眼」は、MPを消費して使用するスキルの攻撃力を1.5倍にする効果を持っているので、強敵と戦うときに活用したい。

《仲魔になる悪魔》

1	マハカーラ（P353）	8	オシリス（P325）
2	トール（P340）	9	ルーグ（P359）
3	アラハバキ（P320）	10	アリラト（P321）
4	オーディン（P325）	11	バアル（P344）
5	ヤマ（P356）	12	ナントセイクン（P341）
6	インティ（P322）	13	アスラおう（P318）
7	ミトラ（P354）		

邪神

種族特有スキル 混沌の波動、混沌の息吹

邪神がいると、「混沌の波動」や「混沌の息吹」のおかげで射程が3～4マスに伸び遠距離攻撃が可能になる。ただし、移動力が－1になるうえEXTRA TURNが発生せず、行動順も遅くなる。

《仲魔になる悪魔》

1	オーカス（P324）	8	ニャルラトホテプ（P342）
2	バフォメット（P346）		
3	パズス（P345）		
4	アバドン（P319）		
5	アリオク（P320）		
6	トウテツ（P340）		
7	テスカトリポカ（P339）		

龍王

種族特有スキル 龍胴絞め、龍胴固め

「力」や「体」に優れる龍王は物理攻撃が得意な種族。「龍胴絞め」や「龍胴固め」は、隣接した敵チームの移動力を1に下げ、敵の移動を妨げたいときに有効。また、戦闘時に敵よりさきに行動しやすくなる。

《仲魔になる悪魔》

1	マカラ(P353)	8	ヤマタノオロチ(P356)
2	ノズチ(P343)	9	アナンタ(P319)
3	ペンドラゴン(P352)	10	ホヤウカムイ(P353)
4	ゲンブ(P332)		
5	ケツアルカトル(P332)		
6	セイリュウ(P337)		
7	グクマッツ(P330)		

天使

種族特有スキル 天使の血杯、天使の聖痕

天使は、悪魔によって物理系タイプと魔法系タイプの2種類に分かれる。また、「天使の血杯」や「天使の聖痕」はHPを消費して一定量のMPを回復する効果があるので、魔法攻撃主体のチームに加えたい。

《仲魔になる悪魔》

1	エンジェル(P324)		
2	パワー(P347)		
3	ライラ(P358)		
4	アニエル(P319)		
5	カズフェル(P327)		
6	レミエル(P360)		
7	メタトロン(P355)		

堕天使

種族特有スキル いけにえの盟約、堕天の烙印

「力」と「魔」のバランスがとれた悪魔が多く揃う種族。「いけにえの盟約」や「堕天の烙印」は、堕天使の悪魔が敵を倒した際にチーム全体のHPとMPを一定量回復し、後者は使用すると敵のMPを奪うことも可能。

《仲魔になる悪魔》

1	ガギソン(P327)	8	オロバス(P326)
2	アブラクサス(P320)	9	デカラビア(P339)
3	フラロウス(P350)	10	ムールムール(P354)
4	バルバトス(P347)	11	アガレス(P317)
5	ボティス(P352)	12	ネビロス(P343)
6	ニスロク(P342)	13	サタン(P334)
7	ビフロンス(P348)		

邪龍

種族特有スキル 邪念の波動、邪念流動

邪龍は「邪念の波動」や「邪念流動」の効果によりEXTRA TURNが発生せず行動順も遅くなるが、攻撃時の射程が2マスに伸びる。また、マップ上で「邪念流動」を使用すると、射程がさらに4マス増える。

《仲魔になる悪魔》

1	トウビョウ(P340)	8	ヴリトラ(P324)
2	ハクジョウシ(P344)	9	ヴァスキ(P322)
3	バジリスク(P345)		
4	アスプ(P318)		
5	ヤム(P356)		
6	ピュートーン(P349)		
7	クエレブレ(P330)		

霊鳥

種族特有スキル 飛翔、飛翔天駆

霊鳥は「速」に優れるが、総じて「体」が低く打たれ弱い。「飛翔」や「飛翔天駆」はマップ上の障害物を無視した移動が可能なうえ、移動力が1〜2上昇するので、チームの移動力を強化したいときにオススメ。

《仲魔になる悪魔》

1	イツマデ(P322)	8	スザク(P336)
2	モー・ショボー(P355)	9	ガルーダ(P328)
3	ハンサ(P347)	10	タイホウ(P338)
4	スパルナ(P337)		
5	ヴィゾフニル(P323)		
6	バイブ・カハ(P344)		
7	アンズー(P321)		

神獣

種族特有スキル 瞬転の舞、瞬転の舞踏

悪魔によって得意な攻撃方法が異なる種族。「瞬転の舞」や「瞬転の舞踏」は、指定したチームと自チームの位置を入れ替えられるため、味方チームがピンチのときなど、助けることができる。

《仲魔になる悪魔》

1	ヘケト(P351)	8	アイラーヴァタ(P317)
2	アピス(P319)	9	ウカノミタマ(P323)
3	シーサー(P334)	10	バロン(P347)
4	カマプアア(P328)	11	アヌビス(P319)
5	ハクタク(P345)		
6	バビルサグ(P346)		
7	ビャッコ(P349)		

魔獣

種族特有スキル 獣の跳躍、跳躍自在

「速」に優れた悪魔が多く揃う種族。「獣の跳躍」や「跳躍自在」は、移動して攻撃したあとに再度移動できる便利な能力。ヒット＆アウェイの戦法や敵を倒しつつ進むときに有効だ。

《仲魔になる悪魔》

1	カブソ(P328)	8	ケルベロス(P332)
2	ヘアリージャック(P350)	9	フェンリル(P349)
3	ネコマタ(P343)		
4	オルトロス(P326)		
5	ケットシー(P332)		
6	ヌエ(P342)		
7	ミルメコレオ(P354)		

幻魔

種族特有スキル 夢幻の具足、真・夢幻の具足

「力」と「魔」のバランスがとれた悪魔が揃う種族。「夢幻の具足」や「真・夢幻の具足」は障害物を無視した移動が可能で、後者は使用すると味方チームの隣接マスに移動することも可能。

《仲魔になる悪魔》

1	タム・リン(P338)	8	クルースニク(P331)
2	ジャンバヴァン(P335)	9	カンギテン(P329)
3	イクティニケ(P321)	10	ガネーシャ(P327)
4	トラロック(P341)	11	ヤリーロ(P357)
5	ハヌマーン(P346)	12	ヘイムダル(P350)
6	クーフーリン(P330)		
7	カーマ(P326)		

魔王

種族特有スキル 覇王の盟約、覇王の密約

高レベルで能力が高い悪魔が多い。「覇王の盟約」や「覇王の密約」はダメージを与えるとチーム全体のMPを回復する。さらに後者は、使用すると吸収や回復の効果を3倍に引き上げてくれる。

《仲魔になる悪魔》

1	キングフロスト(P330)	8	アスタロト(P318)
2	モロク(P356)	9	ネルガル(P343)
3	バロール(P347)	10	ベリアル(P351)
4	ヘカーテ(P351)	11	ベルゼブブ(P352)
5	ツィツィミトル(P338)	12	ルシファー(P359)
6	ロキ(P360)		
7	モト(P355)		

妖獣

種族特有スキル 妖気迅雷、妖光一閃

物理攻撃が得意な種族。「妖気迅雷」や「妖光一閃」を使用すると移動力が7〜8になり、さらに攻撃パートでの行動順が早まる効果がある。逃げる敵を追いかけるときに有効なスキルだ。

《仲魔になる悪魔》

1	イナバシロウサギ(P322)	8	スレイプニル(P337)
2	ワイラ(P360)	9	ベヒモス(P351)
3	ガルム(P328)	10	アーマーン(P317)
4	アーヴァンク(P316)		
5	カイチ(P327)		
6	モスマン(P355)		
7	トウコツ(P339)		

妖精

種族特有スキル おまじない、妖精の粉

「魔」に優れた悪魔が多く、HP回復系のスキルを得意とする。「おまじない」や「妖精の粉」は、チーム全体のHPを一定量回復するほか、ランダムでクリティカル率アップなどの効果をもたらす。

《仲魔になる悪魔》

1	ピクシー(P348)	8	ヴィヴィアン(P323)
2	ノッカー(P343)	9	ティターニア(P339)
3	キジムナー(P329)	10	オベロン(P326)
4	ジャックフロスト(P335)		
5	ジャックランタン(P335)		
6	ローレライ(P360)		
7	シルキー(P336)		

鬼神

種族特有スキル 鬼神双手、鬼神無双

物理攻撃を得意とする種族。「鬼神双手」や「鬼神無双」は、戦闘後に再度戦闘を仕掛けられる。後者は再攻撃時にスキルの使用回数がリセットされ、実質1回の行動順でスキルを2回使えるようになる。

《仲魔になる悪魔》

1	ウベルリ(P323)	8	ビシャモンテン(P348)
2	ナラギリ(P341)	9	オメテオトル(P326)
3	ヒトコトヌシ(P348)	10	ザオウゴンゲン(P333)
4	タケミカヅチ(P338)		
5	ゾウチョウテン(P337)		
6	ジコクテン(P334)		
7	コウモクテン(P332)		

闘鬼

種族特有スキル 凶化、大凶化

「力」に優れ、物理攻撃を得意とする悪魔が揃う種族。「凶化」や「大凶化」は、使用すると物理攻撃のクリティカル率を引き上げる効果を持つので、物理攻撃主体のチームに編成すると相性抜群だ。

《仲魔になる悪魔》

1	コボルト(P333)	8	ヤクシャ(P356)
2	ビルヴィス(P349)	9	ナタタイシ(P341)
3	ゴズキ(P333)	10	オオミツヌ(P325)
4	メズキ(P354)		
5	ヨモツイクサ(P357)		
6	ベルセルク(P352)		
7	ラームジェルグ(P357)		

邪鬼

種族特有スキル 呪縛、邪念呪縛

「力」か「魔」のどちらかに優れた悪魔が揃う種族。「呪縛」や「邪念呪縛」は使用すると敵チームの移動力が1になり、後者は行動順をひとつ遅らせる効果も持つ。敵の行動を妨げたいときに使おう。

《仲魔になる悪魔》

1	オバリヨン(P325)	8	ラクシャーサ(P358)
2	オーガ(P324)	9	グレンデル(P331)
3	モコイ(P355)	10	じゃあくフロスト(P335)
4	オグン(P325)		
5	ウェンディゴ(P323)		
6	レギオン(P359)		
7	ギリメカラ(P330)		

鬼女

種族特有スキル 献身、慈母の献身

悪魔ごとに能力値の傾向が大きく異なる変わった種族。「献身」や「慈母の献身」は使用するとチーム全体のHPを回復するが、回復量は使用悪魔の残りHPが少ないと減少するので要注意。

《仲魔になる悪魔》

1	キキーモラ(P329)	8	ズェラロンズ(P336)
2	リリム(P359)	9	ランダ(P358)
3	リャナンシー(P358)	10	アナト(P318)
4	ユキジョロウ(P357)	11	カーリー(P327)
5	ペリ(P351)	12	リリス(P359)
6	イシュタム(P322)		
7	ハリティー(P346)		

幽鬼

種族特有スキル 霊障、憑依

低レベルから中レベル帯の悪魔が多く、平均的な能力を持つ種族。「霊障」や「憑依」は、使用すると敵チームの射程を1にして移動力を半分にする。後者はさらに回復不能の状態異常を付与できる。

《仲魔になる悪魔》

1	ポルターガイスト(P353)	8	むらさきカガミ(P354)
2	アガシオン(P317)		
3	ティング・カット(P339)		
4	クバンダ(P331)		
5	ロア(P360)		
6	ピシャーチャ(P348)		
7	クドラク(P331)		

魔人

種族特有スキル 夢幻の住人、異界の住人

合体解禁が必要な悪魔が多く、総じて能力が高いのが特徴。「夢幻の住人」や「異界の住人」はMP消費量は多いものの、使用するとチームが2回行動可能になるという強力な効果を持つ。

《仲魔になる悪魔》

1	ゴーストQ(P333)		
2	ときのおきな(P340)		
3	ビリケン(P349)		
4	トランペッター(P341)		
5	アリス(P321)		

英雄

種族特有スキル 英雄の印、英雄の証

中レベルから高レベル帯で全体的に能力が高い悪魔が揃う。「英雄の印」や「英雄の証」は、使用すると自チームが受けるダメージを減らす効果を持つので、強敵とのバトルでは大きな効果をもたらす。

《仲魔になる悪魔》

1	ネコショウグン(P342)		
2	ハゲネ(P345)		
3	ジャンヌダルク(P335)		
4	ヨシツネ(P357)		
5	カンセイテイクン(P329)		
6	マサカド公(P353)		

スキルの種類

スキルとは、攻撃や補助、回復といった効果をもつ特殊な能力のことで大きく分けて4種類が存在し、キャラクターは任意にスキルをセットできる。悪魔はそれぞれ習得するスキルが決まっているが(→P34)、合体時にスキルを継承することができる(→P40)。

コマンドスキル

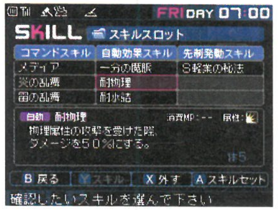
プレイヤーが任意に発動可能なスキルがコマンドスキル。バトルフィールド上や攻撃パートのコマンドメニューに表示されたものから、使いたいスキルを選択して発動する。キャラクター、悪魔のどちらも最大で3つまでセットもしくは習得が可能で、攻撃や防御、回復などを行なう戦闘の基本となるスキルである。



物理攻撃系はHP、魔法攻撃系はMPを消費して使用可能で、威力が高くなるほどHPやMPの消費量が増えていく。

自動効果スキル

セットしているだけで自動的に効果を発動するのが自動効果スキル。HPやMPの最大値を増やしたり、属性攻撃や属性防御を付加するといった、攻撃を強化したり弱点を補うなど補助的な役割を担う。コマンドスキルと同様に、召喚アプリ使用者と悪魔のどちらも最大3つまでセット、もしくは習得することが可能。



属性防御を上げることで敵から受けるダメージを減らすスキルなど、強敵とのバトルには欠かせないものが揃う。

先制発動スキル

戦闘が始まった際、自動的に効果を発動するのが先制発動スキルである。このスキルはリーダーのキャラクターがひとつだけセット可能で、チーム全体に効果が及び、攻撃パートが終了すると効果が切れる。なお、スキル発動時にMPを消費するものとしないものが存在し、MPを消費するものは、必要分のMPがない場合、発動しない。



先制発動スキルは、味方チームの攻撃力を上げたり、敵チームの防御力を下げるなどのさまざまな効果を持つ。

種族特有スキル

悪魔が種族ごとに持つ固有のスキルが種族特有スキル。コマンドスキルのようにフィールドマップ上で任意に発動できるものや、自動効果スキルのように自動的に効果を発動するものなど、その種類は多種多様。なお、種族特有スキルは種族限定のスキルのため、悪魔合体で継承することはできない。



移動力を上昇させたりチーム全体を回復するなど、便利なスキルが多い。チーム編成の参考にしよう。

スキルの取得と習得

人間と悪魔では、スキルを取得、または習得する方法や手順が異なる。主人公や仲間の場合、敵が持つスキルをスキルクラックで取得しセットすることで使用可能となる。悪魔の場合、あらかじめ習得可能なスキルが決まっており、未習得のスキルはレベルが一定に達すると使用可能になる。



キャラクターがスキルをセットする場合、パラメータが条件を満たしていないとセットできないので注意。

主人公や仲間はスキルクラックで敵からスキルを取得

スキルクラックとは、敵が持つスキルを指定し、その敵を倒すことでスキルを取得することをいう。シミュレーションパート開始時の準備メニューの「スキルクラック」で各チームのリーダーを選択すると、敵からクラック可能なスキルが一覧となって表示される。その中からクラックしたいスキルを選び、さらにそのスキルを持つ敵を指定すると準備は終了。あとはスキルクラックの設定をしたリーダーがいるチームで、その敵を倒せばスキルを取得できる。セットの条件さえ満たしていれば、取得時にスキルを付け替えることもできる。



指定できるのは各チームのリーダーのみなので、一度のバトルで最大4つまでのスキルクラックが可能。



同じスキルを複数のチームで指定することもできる。確実に取得したいときなどに利用していくといい。

悪魔はレベルアップでスキルを習得

悪魔は前述のとおり、習得できるスキルが最初から決まっている。その中に未習得のスキルがある場合、必要なレベルに達すると自動的に習得し使用可能となる。なお、悪魔合体で合体元と合体後の悪魔が同じスキルを持つ場合、合体元で習得していれば合体後の悪魔も習得済みの状態になる。



悪魔がバトルでレベルアップし新たなスキルを習得すると、次の行動順からそのスキルを使用可能になる。

悪魔の上位種族特有スキルの習得

レベルが下位の悪魔が持つ種族特有スキルは、一定のレベルに達すると上位のスキルにランクアップすることがある。上位の種族特有スキルを習得すると元のスキルは上書きされるが、得られる効果は大きくなる。ただし、HPやMPを消費するスキルの場合、その消費量が増加することもあるので注意が必要だ。



愛着を持って悪魔を育てれば、上位の種族特有スキルを習得し、より高い能力を発揮してくれる。

悪魔の入手方法

悪魔を入手するには2通りの手段がある。ひとつはデビオクで悪魔を落札する方法で、もうひとつは悪魔全書から悪魔を呼び出す方法だ。どちらも一定のマッカを支払うことで悪魔を入手可能で、高レベルの悪魔になるほど必要なマッカが多くなる。所持しているマッカや欲しい悪魔に応じて使い分けていこう。



マッカは悪魔入手以外で使用することはない。マッカを獲得したら、どんどん新たな悪魔を仲魔にしよう。

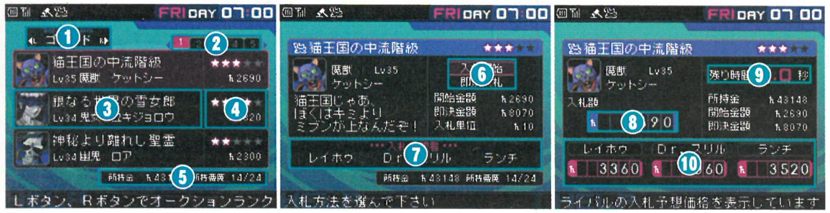
デビオクで悪魔を入手

召喚アプリメニュー内にある「オークション」を選択するとデビオク機能を利用できる。デビオクでは、あらかじめリストアップされた悪魔の中から任意に選んだ悪魔のオークションに参加が可能だ。オークションが始まるとNPCのライバルが登場し、入札を行なう。彼らより高い金額を提示すれば初めて悪魔を入手することができる。



オークションで競り勝つには、ライバルたちの動向を見極めることが重要。慌てず金額を提示しよう。

《デビオク画面の見方》



1 ランク
デビオクの会員ランク

2 ページ
現在のランクのページ。出品悪魔の数で変化

3 出品悪魔のデータ
悪魔の通り名、レベル、種族、名前といった簡易データ。選択中の悪魔の詳細なパラメータは上画面にステータス画面と同じ形で表示

4 評価ランクと開始金額
悪魔を5段階で評価。★の数が3つで平均の能力をもつ悪魔を表し、★の数が減ると能力が低く、★の数が増えると能力が高くなる。数値はオークション開始時の入札金額を表わす

5 所持金と所持悪魔数
現在、所持するマッカと悪魔の数「現在の数／所持限界数」を表わす

6 入札開始と即決入札
「入札開始」を選ぶと、オークションが開始金額からスタートする。「即決入札」を選ぶと、即決金額を支払い落札となる。入札単位は、オークションで金額を上げる際の最低金額を表わす

7 入札希望者
オークションで競合するライバル

8 入札額
初期状態では開始金額が表示される。オークションが開始したらこの数値を上げて入札金額を提示する

9 残り時間
オークションの残り時間を表し、最大で5秒間。この時間内に入札金額を提示する必要がある

10 ライバルの入札予想価格
ライバルが提示するであろう入札予想価格。オークション中はライバルにアイコンが表示され、アイコンの種類で予想金額より高い、または低い金額を提示するかを予想できる
：予想入札額より高い金額を提示
：予想入札額どおりの金額を提示
：予想入札額より低い金額を提示

デビオクの手順

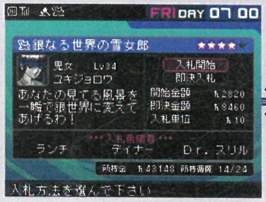
デビオクに出品される悪魔には、★マークの数によって5段階の評価がなされている。★3つが平均的な能力をもつ悪魔で、それよりも少ないと能力が劣り、多いほど能力的に優れた悪魔となる。優れた悪魔は本来未習得のスキルを習得していたり、能力値が成長しているなど、さまざまなメリットがある。悪魔合体でスキルを継承するために必要な場合は、評価が高い悪魔を入手したほうがお得だ。このことを考慮に入れてオークションに参加しよう。



評価が高い悪魔ほどオークション開始時の最低金額が高額になるが、すぐに合体に利用できるので便利。

《悪魔入手までの流れ》

①入札の方法を選択



入札にはふたつの方法があり、「入札開始」を選択するとライバルたちと競り合うオークションが開始されて②へと進む。なお、「即決入札」を選択すると、割高となるが競り合わずに即決価格で入札して③へ進む。

②金額を提示



オークションが開始されると、ライバルの入札予想価格が表示される。ライバルの金額を予想し、それよりも高い金額を提示しよう。Ⓐボタンを押すとオークションが開始され、それに競り勝つと落札となる。

③悪魔の要求に対応



オークションで競り勝ったり即決で落札したりしても、悪魔が落札金額に上乗せしてマッカを要求してくることがある。支払わなくても仲魔になることはあるが、支払ったほうが確実に仲魔になるので安心だ。

デビオクのランク

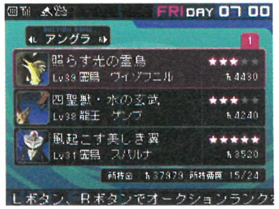
デビオクには4段階の会員ランクがあり、ランクがグレードアップすると出品される悪魔の種類が増えて、高レベルの悪魔も入手することができるようになる。会員ランクがグレードアップする条件は右表のとおりで、日数が経過するかそれぞれのランクで一定数の悪魔を落札すると、つぎにデビオクを利用したときにグレードアップするかどうかのアナウンスがある。その際、それぞれのランクに応じたマッカを要求されるので、フリーバトルでマッカを稼いで蓄えておこう。なお、マッカが足りないといった理由でグレードアップしなかった場合でも、つぎにデビオクを利用したときには再びグレードアップするかどうか選択できるので安心してほしい。

《会員ランクのグレードアップの条件》

ランク	出現タイミング	必要マッカ
ノーマル	－	－
ゴールド	3RD DAY以降、またはノーマルランクで20体悪魔を落札する	1000
プラチナ	6TH DAY以降、またはゴールドランクで20体悪魔を落札する	3000
アングラ	プラチナで10体悪魔を落札する	5000

デビオクの出品タイミング

デビオクに同時に出品される悪魔は、評価にかかわらず同じ名前を持つ悪魔につき1体のみである。落札すると「SOLD OUT」となり、そのオークションで同じ悪魔を入手することはできない。イベントを発生させて時間を経過させたり、フリーバトルをクリアすると出品悪魔が更新されるので、必要な場合に利用していこう。また、出品される悪魔の種類は会員ランクのグレードアップだけでなく、日数や時間が経過することでも増えていく。



すべての悪魔が出品されるわけではないが、種類が増えるとその分悪魔合体にかかる手間が減るので楽になる。

《デビオク出品悪魔一覧》

ランク	日数	悪魔名	Lv	種族	追加タイミング
ノーマル	解放時	ポルターガイスト	1	幽鬼	－
		ピクシー	2	妖精	－
		カブソ	2	魔獣	－
	1ST DAY	コボルト	3	闘鬼	－
		オバリヨン	3	邪鬼	－
		ノッカー	7	妖精	19:30
	2ND DAY	アガシオン	6	幽鬼	－
		オーガ	8	邪鬼	8:00
		イナバシロウサギ	9	妖獣	12:00
		キキーモラ	9	鬼女	12:00
		ビルヴィス	10	闘鬼	13:00
		トウビョウ	12	邪龍	16:00
		モコイ	15	邪鬼	17:00
		ティング・カット	16	幽鬼	17:00
	3RD DAY	ワイラ	17	妖獣	9:00
		ゴズキ	18	闘鬼	10:30
		リリム	18	鬼女	10:30
	4TH DAY	ガルム	25	妖獣	7:30
		メズキ	25	闘鬼	7:30
ゴールド	解放時	イツマデ	8	霊鳥	－
		ガギソン	11	堕天使	－
		ジャンバヴァン	13	幻魔	－
	3RD DAY	ネコマタ	19	魔獣	10:30
		ジャックフロスト	21	妖精	12:00
		オグン	23	邪鬼	14:00
	4TH DAY	クバンダ	25	幽鬼	7:30
		リャナンシー	26	鬼女	11:00
		オルトロス	27	魔獣	12:30
		バジリスク	28	邪龍	13:30
		ジャックランタン	29	妖精	17:00
		ウェンディゴ	31	邪鬼	19:30
	5TH DAY	ヨモツイクサ	33	闘鬼	7:30
		アーヴァンク	33	妖獣	7:30
		ユキジョロウ	34	鬼女	12:00
		ロア	34	幽鬼	12:00
		ケットシー	35	魔獣	12:00
プラチナ	解放時	ペンドラゴン	30	龍王	－
		ローレライ	37	妖精	－
		モスマン	43	妖獣	－
	3RD DAY	マカラ	14	龍王	－

ランク	日数	悪魔名	Lv	種族	追加タイミング
プラチナ	3RD DAY	モー・ショボー	16	霊鳥	－
		アブラクサス	19	堕天使	－
		イクティニケ	21	幻魔	11:30
	4TH DAY	ノズチ	23	龍王	4日目開始時
		ハンサ	24	霊鳥	4日目開始時
		フラロウス	26	堕天使	12:00
	5TH DAY	レギオン	39	邪鬼	16:00
	6TH DAY	ピシャーチャ	41	幽鬼	12:00
		ヌエ	42	魔獣	11:00
		ラームジェルグ	43	闘鬼	12:30
		シルキー	44	妖精	12:30
		ヤム	44	邪龍	15:30
		ギリメカラ	47	邪鬼	19:30
		トウコツ	50	妖獣	22:30
	7TH DAY	ミルメコレオ	50	魔獣	7:30
		ヤクシャ	51	闘鬼	8:00
		ピュートーン	51	邪龍	8:00
		ヴィヴィアン	52	妖精	8:00
		ラクシャーサ	55	邪鬼	12:30
		ランダ	58	鬼女	19:00
アングラ	解放時	スパルナ	31	霊鳥	－
		ゲンブ	38	龍王	－
		ヴィゾフニル	39	霊鳥	－
	6TH DAY	ニスロク	41	堕天使	10:30
		バイブ・カハ	46	霊鳥	19:00
		オロバス	49	堕天使	22:30
	7TH DAY	セイリュウ	51	龍王	8:00
		ビャッコ	53	神獣	11:30
		アンズー	54	霊鳥	12:00
		デカラビア	56	堕天使	12:30
		ケルベロス	58	魔獣	19:00
		クエレブレ	58	邪龍	19:00
	LAST DAY	アイラーヴァタ	60	神獣	10:30
		ガネーシャ	61	幻魔	11:30
		スザク	62	霊鳥	11:30
		ムールムール	64	堕天使	12:00
		ベヒモス	65	妖獣	12:00
		ヤマタノオロチ	66	龍王	12:00

スペシャルオークションの発生

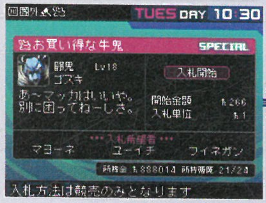
デビオクで悪魔を落札すると、低確率でスペシャルオークションが発生することがある。その際は、一部の悪魔が、評価の項目に「SPECIAL」と表記され、入札価格の激安な悪魔や能力の高い悪魔などに入れ替わる。スペシャルオークションは基本的にその直前に落札した悪魔と同じランクにいる悪魔が対象となるが、スペシャルオークション発生時に別ランクでSOLD OUTになっている悪魔がいれば、その悪魔に限り、「SPECIAL」として再出品される。なお、落札までの手順は以下のとおり。



積極的にオークションに参加して、戦闘に必要な悪魔だけでなく、合体用の悪魔も集めておくといい。

《スペシャルオークションの手順》

①「SPECIAL」から選択



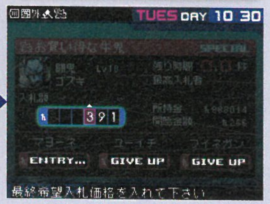
「SPECIAL」の表示がある悪魔を選択すると、スペシャルオークションが始まる。その際、複数のスペシャルオークションが同時に開催されるため、ほかのオークションには参加することができないこともある。

②金額の提示



オークションは、基本となる入札価格から徐々に値を吊り上げていくという方式で行われる。ライバルの旗色が悪くなると「LOSE」マークが表示され、全員が「GIVE」マークになると悪魔を落札できる。

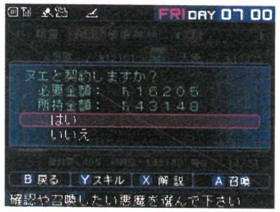
③最終入札



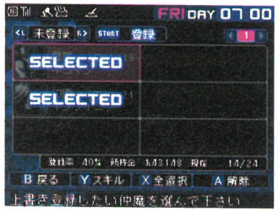
制限時間内に落札者が決まらなかった場合は「FINAL BID」へと移行する。そこで、最終金額を提示して最も高かった人物が落札となる。なお、通常のオークション同様、悪魔から何か要求されることもある。

悪魔全書から悪魔を呼び出す

悪魔全書は一度でも仲魔に加えたことがある悪魔を記録する役割を果たすほか、登録された悪魔を呼び出す機能も併せ持つ。デビオクで落札したり悪魔合体によって初めて入手した悪魔は自動的に悪魔全書に登録され、マッカを支払うことで自由に呼び出せる。また、悪魔がレベルアップして成長したり新たなスキルを習得したあとに、再登録することも可能だ。ただし、同じ名前の悪魔につき1体までしか登録できないので、この場合は元ある悪魔のデータに新たな悪魔のデータが上書きされる点に注意が必要だ。せっかくスキルを習得した悪魔に、スキル未習得の悪魔を誤って上書きしないように、登録の際は慎重に行なうようにしたい。



登録した悪魔が未習得のスキルを習得済みだったり、成長したあとだと呼び出す際に必要なマッカが多くなる。



Ⓧボタンで手持ちの仲魔の全登録が可能だが、上書きされたくない悪魔がいる場合は個別に登録すること。

悪魔の合体方法

邪教の館.exeでは、仲魔の中から2体を選択し合体させて、より能力の優れた悪魔を誕生させることができる。その際、合体後の悪魔には合体元となった悪魔が習得していたスキルや、レベルアップで成長したパラメータを引き継ぐことも可能だ。ただし、1周目のプレイでは、誕生する悪魔のレベルが主人公のレベル以下でないと合体できないという制限がある。2周目以降のプレイでは、条件を満たすことでその制限を解除できる（→P53）。



ストーリーが進むにつれて、敵も強力になっていく。戦力強化のために悪魔合体で仲魔を増やしていこう。

2身合体

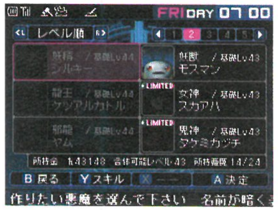
「2身合体」では、手持ちの悪魔がリストアップされ、その中から任意の悪魔を2体選択して合体を行なう。また、1体を選択した状態でⓍボタンを押すと、その悪魔を合体元として誕生する悪魔がリストアップされ、合体可能な悪魔は明るく表示される。希望の悪魔を選択することで、合体に必要なもう1体の悪魔が自動的に選択され合体を行なうことができる。



手持ちの悪魔をすばやく合体させたいときは、「2身合体」が便利。出番のない仲魔を合体させよう。

検索合体

「検索合体」では、合体後に誕生する悪魔をベースに、必要となる2体の悪魔を自動的に検索して合体が行なえる。さらに詳細な検索条件の指定が可能で、「悪魔種族」、「所持」、「チーム所属」、「全書」の4種類が設定できる。条件の指定を行なわない場合、現時点で入手可能な悪魔を元に、主人公のレベルを問わず合体で誕生する悪魔がリストアップされる。



主人公よりもレベルが高い悪魔を作るのに必要となる悪魔も確認できる。確認してあらかじめ集めておこう。

精霊との合体

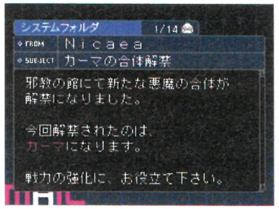
同じ種族を合体させた場合、精霊が誕生する。精霊はフレイミーズ（P350）、エアロス（P324）、アクアンズ（P318）、アーシーズ（P317）の4体が存在し、合体元となる種族によってどの精霊が誕生するかが決まる（→P40）。精霊と悪魔を合体すると、誕生する悪魔は、同種族の中でレベルが1段階上位の悪魔にランクアップ、またはレベルが1段階下位の悪魔にランクダウンする。



精霊を誕生させる合体には、触媒代として1000マッカを請求されるので、あらかじめ用意しておこう。

制限のある合体

ステータス画面などで「LIMITED」マークが表示されている悪魔は、1体しかストックできないことを表わす。また、一部の悪魔は仲間との縁のステージを上げたり、特定の条件を満たさないと合体が解禁されないため、条件を満たすまでは「2身合体」や「検索合体」のリストに名前が表示されない。



合体解禁が必要な悪魔は、解禁条件を満たすと召喚アプリの「メール」にアナウンスが届くので要チェック。

スキルやパラメータの継承

合体後の悪魔には、合体元となった2体の悪魔が習得しているコマンドスキルと自動効果スキルを引き継ぐことができる。ただし、引き継げる数はそれぞれのスキルスロットに空白がある分だけである。また、合体元となる悪魔の成長したパラメータは一部が引き継がれてランダムで振り分けられるが、悪魔ごとに引き継げる量に上限があるので注意したい。

《悪魔合体表》

種族名	破壊神	女神	魔神	邪神	龍王	邪龍	天使	霊鳥	堕天使	神獣	魔獣
破壊神	フレイミーズ	邪神	魔王	邪龍	鬼神	闘鬼	魔神	鬼神	邪神	妖獣	神獣
女神	邪神	アクアンズ	鬼神	破壊神	妖精	邪鬼	神獣	天使	鬼女	龍王	幻魔
魔神	魔王	鬼神	フレイミーズ	魔王	破壊神	邪神	女神	鬼女	鬼神	邪鬼	霊鳥
邪神	邪龍	破壊神	魔王	エアロス	魔神	魔王	霊鳥	邪鬼	霊鳥	魔王	邪龍
龍王	鬼神	妖精	破壊神	魔神	アクアンズ	妖獣	女神	邪神	女神	魔神	神獣
邪龍	闘鬼	邪鬼	邪神	魔王	妖獣	フレイミーズ	堕天使	鬼女	魔獣	幽鬼	邪鬼
天使	魔神	神獣	女神	霊鳥	女神	堕天使	エアロス	龍王	魔王	女神	神獣
霊鳥	鬼神	天使	鬼女	邪鬼	邪神	鬼女	龍王	エアロス	女神	天使	幻魔
堕天使	邪神	鬼女	鬼神	霊鳥	女神	魔獣	魔王	女神	アーシーズ	闘鬼	鬼女
神獣	妖獣	龍王	邪鬼	魔王	魔神	幽鬼	女神	天使	闘鬼	アクアンズ	天使
魔獣	神獣	幻魔	霊鳥	邪龍	神獣	邪鬼	神獣	幻魔	鬼女	天使	フレイミーズ
妖獣	堕天使	妖精	闘鬼	堕天使	闘鬼	幻魔	神獣	龍王	邪龍	邪鬼	幽鬼
幻魔	女神	魔獣	妖獣	鬼神	魔神	堕天使	邪龍	天使	魔王	龍王	邪鬼
妖精	幽鬼	妖獣	龍王	闘鬼	魔獣	堕天使	神獣	龍王	天使	女神	鬼女
魔王	魔神	破壊神	邪神	魔神	邪龍	幽鬼	魔神	神獣	破壊神	堕天使	邪龍
鬼神	女神	闘鬼	妖精	邪鬼	天使	幻魔	鬼女	魔神	邪鬼	魔神	霊鳥
闘鬼	鬼女	霊鳥	鬼神	幻魔	鬼神	妖獣	魔獣	魔獣	霊鳥	鬼神	妖精
邪鬼	鬼神	鬼女	魔王	幻魔	天使	霊鳥	鬼神	神獣	魔獣	妖精	闘鬼
鬼女	女神	天使	邪龍	魔王	堕天使	幽鬼	女神	天使	邪龍	幻魔	妖精
幽鬼	闘鬼	邪神	妖精	魔神	邪龍	妖獣	霊鳥	魔獣	妖精	龍王	妖獣
魔人	邪神	破壊神	魔王	鬼神	女神	龍王	邪神	女神	幻魔	邪神	龍王
英雄	女神	魔王	鬼神	破壊神	魔神	天使	女神	天使	魔王	魔神	龍王

種族名	妖獣	幻魔	妖精	魔王	鬼神	闘鬼	邪鬼	鬼女	幽鬼	魔人	英雄
破壊神	堕天使	女神	幽鬼	魔神	女神	鬼女	鬼神	女神	闘鬼	邪神	女神
女神	妖精	魔獣	妖獣	破壊神	闘鬼	霊鳥	鬼女	天使	邪神	破壊神	魔王
魔神	闘鬼	妖獣	龍王	邪神	妖精	鬼神	魔王	邪龍	妖精	魔王	鬼神
邪神	堕天使	鬼神	闘鬼	魔神	邪鬼	幻魔	幻魔	魔王	魔神	鬼神	破壊神
龍王	闘鬼	魔神	魔獣	邪龍	天使	鬼神	天使	堕天使	邪龍	女神	魔神
邪龍	幻魔	堕天使	堕天使	幽鬼	幻魔	妖獣	霊鳥	幽鬼	妖獣	龍王	天使
天使	神獣	邪龍	神獣	魔神	鬼女	魔獣	鬼神	女神	霊鳥	邪神	女神
霊鳥	龍王	天使	龍王	神獣	魔神	魔獣	神獣	天使	魔獣	女神	天使
堕天使	邪龍	魔王	天使	破壊神	邪鬼	霊鳥	魔獣	邪龍	妖精	幻魔	魔王
神獣	邪鬼	龍王	女神	堕天使	魔神	鬼神	妖精	幻魔	龍王	邪神	魔神
魔獣	幽鬼	邪鬼	鬼女	邪龍	霊鳥	妖精	闘鬼	妖精	妖獣	龍王	龍王
妖獣	アーシーズ	邪神	霊鳥	邪鬼	幽鬼	龍王	邪龍	神獣	闘鬼	邪龍	神獣
幻魔	邪神	エアロス	魔獣	邪神	龍王	神獣	霊鳥	闘鬼	天使	魔神	魔神
妖精	霊鳥	魔獣	エアロス	妖獣	邪神	魔獣	幽鬼	堕天使	邪鬼	鬼女	幻魔
魔王	邪鬼	邪神	妖獣	アーシーズ	堕天使	龍王	鬼女	妖獣	鬼女	破壊神	龍王
鬼神	幽鬼	龍王	邪神	堕天使	アクアンズ	破壊神	幻魔	幻魔	邪神	邪神	破壊神
闘鬼	龍王	神獣	魔獣	龍王	破壊神	フレイミーズ	妖獣	妖精	幻魔	鬼神	鬼神
邪鬼	邪龍	霊鳥	幽鬼	鬼女	幻魔	妖獣	アーシーズ	魔獣	堕天使	幻魔	幻魔
鬼女	神獣	闘鬼	堕天使	妖獣	幻魔	妖精	魔獣	アクアンズ	妖精	女神	女神
幽鬼	闘鬼	天使	邪鬼	鬼女	邪神	幻魔	堕天使	妖精	アーシーズ	妖精	鬼女
魔人	邪龍	魔神	鬼女	破壊神	邪神	鬼神	幻魔	女神	妖精	アクアンズ	幽鬼
英雄	神獣	魔神	幻魔	龍王	破壊神	鬼神	幻魔	女神	鬼女	幽鬼	フレイミーズ

《精霊との合体による悪魔のランクの上下》

種族名	破壊神	女神	魔神	邪神	龍王	邪龍	天使	霊鳥	堕天使	神獣	魔獣
フレイミーズ	▼	▼	▼	▼	▼	▲	▼	▼	▼	▼	▼
エアロス	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▲	▲	▼	▲
アクアンズ	▼	▼	▼	▼	▲	▲	▼	▲	▼	▼	▼
アーシーズ	▼	▼	▼	▼	▲	▼	▼	▲	▲	▲	▲

種族名	妖獣	幻魔	妖精	魔王	鬼神	闘鬼	邪鬼	鬼女	幽鬼	魔人	英雄
フレイミーズ	▲	▼	▲	▼	▲	▲	▲	▲	▲	—	—
エアロス	▼	▲	▲	▼	▼	▼	▼	▼	▲	—	—
アクアンズ	▲	▲	▲	▼	▼	▼	▲	▲	▼	—	—
アーシーズ	▲	▼	▼	▼	▼	▲	▼	▲	▼	—	—

▲：同種族のランクアップ　▼：同種族のランクダウン　—：合体不可

御霊合体によるパラメータ強化

2周目以降のプレイでは、精霊同士を合体させて御霊を誕生させることができる。御霊は右表のとおり4種類が存在し、それぞれ悪魔と合体させるとパラメータがアップする効果を持つ。元の悪魔をそのまま強化したいときに便利な存在だ。なお、御霊を誕生させる際には3000マッカが必要になるので要注意。

《御霊合体で上昇するパラメータ》

御霊名	パラメータ
アラミタマ(P320)	「力」+3
ニギミタマ(P342)	「魔」+3
クシミタマ(P331)	「速」+3
サキミタマ(P333)	「体」+3

《精霊同士の合体》

精霊名	アーシーズ	エアロス	アクアンズ	フレイミーズ
アーシーズ		ニギミタマ	アラミタマ	クシミタマ
エアロス	ニギミタマ		クシミタマ	アラミタマ
アクアンズ	アラミタマ	クシミタマ		サキミタマ
フレイミーズ	クシミタマ	アラミタマ	サキミタマ	

アドオン機能による追加要素

アドオンは、合体時にさまざまな効果を悪魔に付加する機能で、合体の最終決定をするまえに Ⓧボタンを押すと利用できる。敵を倒したときにランダムで取得し、最大6つまでの所持が可能だ。アドオンは下表の入手テーブルに従い、日数ごとにテーブルの数字順に取得していくが、その日にテーブルの7まで取得した場合は、翌日は8から順に取得し、テーブルの最後まで取得すると再び1に戻る仕組みとなっている。また、セットと名のつくアドオンは、すでにスキルクラックで取得したものから選んで、悪魔に習得させることができる。アドオンはマッカボーナス(→P52)と同様に、効率よく戦うことで取得確率が上昇するので、フリーバトルで弱い敵を相手に狙うといい。

《アドオンの種類》

種類	合体時の効果
LV+1	合体後のレベルが+1になる
LV+2	合体後のレベルが+2になる
LV+3	合体後のレベルが+3になる
力+1	合体後の力が+1になる
力+2	合体後の力が+2になる
力+3	合体後の力が+3になる
魔+1	合体後の魔が+1になる
魔+2	合体後の魔が+2になる
魔+3	合体後の魔が+3になる
速+1	合体後の速が+1になる
速+2	合体後の速が+2になる
速+3	合体後の速が+3になる
体+1	合体後の体が+1になる
体+2	合体後の体が+2になる
体+3	合体後の体が+3になる
HP増加	HP倍率が+0.5になる
HP大増加	HP倍率が+1.0になる
MP増加	MP倍率が+0.25になる
MP大増加	MP倍率が+0.5になる

種類	合体時の効果
能力継承+	継承できる成長分能力の上限が4ポイント増える
能力継承++	継承できる成長分能力の上限が8ポイント増える
即習得	合体後の未習得スキルがすべて習得済み扱いになる
コマンド解放	合体後のコマンドスキルを消去して継承候補に加える
自動効果解放	合体後の自動効果スキルを消去して継承候補に加える
物理セット	物理属性のスキルをセット可能にする
火炎セット	火炎属性のスキルを可能にする
氷結セット	氷結属性のスキルをセット可能にする
電撃セット	電撃属性のスキルをセット可能にする
衝撃セット	衝撃属性のスキルをセット可能にする
魔力セット	魔力属性のスキルをセット可能にする
万能セット	万能属性のスキルをセット可能にする
技セット	能力増強系のスキルをセット可能にする
回復セット	回復系のスキルをセット可能にする
打撃セット	力に関係するスキルをセット可能にする
火炎衝撃セット	火炎衝撃属性の上位スキルをセット可能にする
氷結電撃セット	氷結電撃属性の上位スキルをセット可能にする
打撃物理セット	物理と技属性の上位スキルをセット可能にする
回技セット	回復強化系のスキルをセット可能にする

《アドオンの入手テーブル》

DAY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2ND DAY	LV+1	—	力+2	—	魔+2	—	速+2	—	体+2	—	HP増加
3RD DAY	LV+2	回復セット	力+2	火炎セット	魔+2	氷結セット	速+2	電撃セット	体+2	衝撃セット	HP増加
4TH DAY	LV+3	回復セット	力+2	火炎セット	魔+2	氷結セット	速+2	電撃セット	体+2	衝撃セット	HP増加
5TH DAY	—	回復セット	力+2	火炎セット	魔+2	氷結セット	速+2	電撃セット	体+2	衝撃セット	HP増加
6TH DAY	—	回復セット	力+2	火炎セット	魔+2	氷結セット	速+2	電撃セット	体+2	衝撃セット	HP大増加
7TH DAY	—	回技セット	力+3	火炎衝撃セット	魔+3	氷結電撃セット	速+3	—	体+3	—	HP大増加
LAST DAY	—	回技セット	力+3	火炎衝撃セット	魔+3	氷結電撃セット	速+3	—	体+3	—	HP大増加

DAY	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
2ND DAY	—	—	—	即習得	—	—	物理セット	—	技セット	—
3RD DAY	魔力セット	—	—	即習得	コマンド解放	—	物理セット	—	技セット	—
4TH DAY	魔力セット	MP増加	能力継承+	即習得	コマンド解放	—	物理セット	—	技セット	打撃セット
5TH DAY	魔力セット	MP増加	能力継承+	—	コマンド解放	自動効果解放	物理セット	万能セット	技セット	打撃セット
6TH DAY	魔力セット	MP増加	能力継承+	—	コマンド解放	自動効果解放	物理セット	万能セット	技セット	打撃セット
7TH DAY	魔力セット	MP大増加	能力継承++	—	コマンド解放	自動効果解放	打撃物理セット	万能セット	—	—
LAST DAY	魔力セット	MP大増加	能力継承++	—	コマンド解放	自動効果解放	打撃物理セット	万能セット	—	—

《アドオンのセット内容》

物理セット
必中みね打ち
怒りの一撃
捨身の一撃
なぎ払い
渾身の一撃
貫通の一撃
物理強化
物理激化
耐物理
物理無効
物理吸収
物理反射
貫通
反撃
猛反撃
超反撃

火炎セット
アギ
炎の乱舞
マハラギ
アギダイン
マハラギダイン
焦熱の狂宴
火炎強化
火炎激化
耐火炎
火炎無効
火炎吸収
火炎反射

氷結セット
ブフ
氷の乱舞
マハブフ
ブフダイン
マハブフダイン
氷結強化
氷結激化
耐氷結
氷結無効
氷結吸収
氷結反射

電撃セット
ジオ
雷の乱舞
マハジオ
ジオダイン
マハジオダイン
電撃強化
電撃激化
耐電撃
電撃無効
電撃吸収
電撃反射

衝撃セット
ザン
嵐の乱舞
マハザン
ザンダイン
マハザンダイン
衝撃強化
衝撃激化
耐衝撃
衝撃無効
衝撃吸収
衝撃反射

魔力セット
ニガヨモギ
パララレイ
セクシーレイ
ペトラレイ
マリンカリン
裁きの雷火
死神の点呼
毒追加
マヒ追加
石化追加
吸収追加
耐魔力
魔力無効
グリモア
耐状態異常

技セット
パワーチャージ
会心の予言
護りの盾
マカラカーン
テトラカーン
エクスムーブ
迅速の寄せ
神速の寄せ
二身の残影
エクストラワン
みかわし
エクスティール
エクスガード
騎士の精神
聖騎士の精神
勇者の精神

回復セット
ディア
ディアラマ
メディア
ディアラハン
メディアラハン
アムリタ
常世の祈り
リカーム
サマリカーム
リカームロス
一分の活泉
一分の魔脈
三分の活泉
三分の魔脈
五分の活泉
五分の魔脈
食いしばり
勝利の息吹
勝利の美酒

打撃セット
絶妙打
火事場撃
暴れまくり
八相発破
デスバウンド
覚悟の挑発
百烈突き
千烈突き
暗殺拳
弱者必滅拳
英霊の加護
戦神の加護
会心激化
同族の心得・功
同族の心得・防
攻撃全体化
双手

万能セット
万魔の乱舞
メギド
メギドラオン
吸魔
ギガジャマ
万魔の一撃
火事場吸血
全門耐性
真・全門耐性
勝利のチャクラ
勝利の雄叫び
もうかりマッカ
見覚えの成長
見覚えの急成長
封技追加
耐万能
至高の魔銃

火炎衝撃セット
炎の乱舞
アギダイン
マハラギダイン
焦熱の狂宴
嵐の乱舞
ザンダイン
マハザンダイン
焦熱の狂宴
火炎激化
火炎無効
火炎吸収
火炎反射
衝撃激化
衝撃無効
衝撃吸収
衝撃反射

氷結電撃セット
氷の乱舞
ブフダイン
マハブフダイン
雷の乱舞
ジオダイン
マハジオダイン
氷結激化
氷結無効
氷結吸収
氷結反射
電撃激化
電撃無効
電撃吸収
電撃反射

打撃物理セット
捨身の一撃
渾身の一撃
貫通の一撃
絶妙打
八相発破
デスバウンド
千烈突き
暗殺拳
物理激化
物理無効
物理吸収
物理反射
貫通
超反撃
戦神の加護
会心激化
攻撃全体化

回技セット
ディアラハン
メディアラハン
常世の祈り
リカーム
サマリカーム
リカームロス
パワーチャージ
護りの盾
マカラカーン
テトラカーン
五分の活泉
五分の魔脈
食いしばり
勝利の息吹
勝利の美酒
神速の寄せ
二身の残影
エクストラワン
エクスガード
勇者の精神

仲間との縁

縁とは主人公と、仲間や知り合った重要人物たちとの親密度の度合いを表わしたもので、互いの間に発生する。親密度は必須イベントや任意イベントで上昇することもあるが、基本的には対象となる人物の縁イベントを積極的に発生させることで上がっていく。親密度が上がって縁のステージが上がるとバトルの助けとなる効果を得られ、召喚アプリメニューの「縁」には思い出が記録されていき、いつでも確認できるようになる。



「縁」には思い出として対象となる人物に起こった出来事が順次追加されていくのでチェックしておこう。

縁のステージのランクアップ

縁には5段階のステージがあり、仲間との親密度が一定値に達するたびにランクアップする。ステージ1では、仲間が属性防御を習得。ステージ2では、主人公と仲間のスキルクラックが共有され、それぞれに指定したスキルを持つ敵をどちらが倒してもクラック可能になる。ステージ3では特定の悪魔の合体が解禁され、邪教の館.exeで合体可能になる。ステージ4では、主人公と仲間の悪魔が倒されたときなど、ピンチの状況でお互いに悪魔を転送できるようになる。ステージ5は、さらに高レベルの悪魔の合体が解禁される。このように縁のステージのランクアップは戦力強化につながるので、親密度はどんどん上げていこう。

《縁の効果》

ランク	縁の効果	内容
ステージ1	属性防御UP	仲間の特定の属性防御が強化される
ステージ2	スキルクラック共有	主人公と仲間がスキルクラックを共有できる
ステージ3	合体解禁	特定の悪魔の合体が解禁される
ステージ4	悪魔添付	主人公と仲間の悪魔を相互に送り込むことができる
ステージ5	合体解禁	特定の悪魔の合体が解禁される

《仲間の縁のステージ1と3の効果》

名前	ステージ1でアップする属性防御	ステージ3の合体解禁	ステージ5の合体解禁
ダイチ	火炎属性が耐性にUP	ハヌマーン(幻魔/Lv33)	セイテンタイセイ(破壊神/Lv52)
イオ	電撃属性が耐性にUP	ハトホル(女神/Lv31)	ティターニア(妖精/Lv58)
ジョー	衝撃属性が耐性にUP	カマプアア(神獣/Lv32)	ウカノミタマ(神獣/Lv64)
ヒナコ	氷結属性が耐性にUP	ペリ(鬼女/Lv38)	イシス(女神/Lv55)
ケイタ	火炎属性が耐性にUP	ベルセルク(闘鬼/Lv38)	スサノオ(破壊神/Lv60)
アイリ	電撃、衝撃属性が耐性にUP	カイチ(妖獣/Lv37)	トウテツ(邪神/Lv62)
ジュンゴ	衝撃属性が耐性にUP	アラハバキ(魔神/Lv33)	オオミツヌ(闘鬼/Lv67)
フミ	氷結属性が耐性にUP	オーディン(魔神/Lv37)	アガレス(堕天使/Lv71)
マコト	氷結属性が耐性にUP	ジャンヌダルク(英雄/Lv50)	パラスアテナ(女神/Lv69)
オトメ	電撃、魔力属性が耐性にUP	ハリティ(鬼女/Lv46)	アマテラス(女神/Lv77)
ロナウド	火炎属性が耐性にUP	インディ(魔神/Lv45)	オメテオトル(鬼神/Lv75)
ヤマト	物理属性が耐性にUP	ミトラ(魔神/Lv49)	バアル(魔神/Lv65)
アルコル	火炎、電撃属性が耐性、魔力属性が無効にUP	アスラおう(魔神/Lv77)	ルシファー(魔神/Lv99)

シミュレーションパート解説

シミュレーションパートは、バトルがメインとなる本作の重要な要素のひとつ。ここでは、基本的な流れから、バトル関連のシステム要素を詳しく解説していくので理解を深めておこう。

イベントバトルとフリーバトル

インターバル画面のイベントリストで「!」マークがあるイベントを選択すると、シミュレーションパートが発生する。シミュレーションパートにはイベント中に発生するイベントバトルと、経験値やマッカを稼ぐことができるフリーバトルの2種類がある。どちらの場合も下記のように戦闘まえの準備を行なってから戦闘開始となる。



イベントバトルは時間が経過するが、フリーバトルは時間経過がない。いつでも自由に主人公たちの育成が可能。

チーム編成

チーム編成では、チームのメンバーの構成を変えたり、リーダーのスキルをセットすることができる。事前に召喚アプリメニューでチーム編成を行なっていなかった場合、ここで編成をチェックして準備をしっかりと整えよう。



イベントバトルでは、特定の仲間が強制出撃することもある。スキルをセットし直しておくのを忘れずに。

スキルクラック

スキルクラックでは、敵が持つスキルの中から欲しいものを選択して、指定することでクラックが可能になる。なお、スキルクラックが可能なのは各チームのリーダーのみで、同じスキルを複数のリーダーで指定することもできる。



クラックしたいスキルを選択すると、自動的に持っている敵をリストアップするのでその中から選ぼう。

チーム配置

チーム配置では、どの場所にチームを配置するかを決定する。最大4チームまで配置可能で、すべてのバトルにおいて主人公は必ず配置する必要がある。強制出撃の仲間がいる一部のバトルの場合も同様だ。



敵との属性相性やスキルクラックを考慮し、青色のマスに戦いやすいように各チームを配置していこう。

出撃

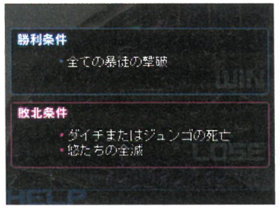
すべての準備が整い、出撃を選択するとバトル開始となる。なお、戦闘開始直後の行動順だけは、チーム編成画面の並び順で味方チームが行動可能。以降は敵味方入り乱れた行動順で進行していく(→P48)。



必須メンバーの配置忘れや、スキルをセットしていないリーダーがいると、「はい」を選んでも警告が出る。

シミュレーションパートの流れ

イベントバトルとフリーバトルは、バトルフィールドや出現する敵の種類、勝利条件や敗北条件といった面での違いはあるものの、バトル自体の基本的な進め方はどちらも同じである。バトルにおいての基本的な流れについて、以下のフローチャートで解説していくので、しっかりと確認しておきたい。



シミュレーションパート開始時に勝利条件と敗北条件が表示される。それに基づいて行動していこう。

①敵味方入り乱れて、行動順が回ってくる

本作のシミュレーションパートは、味方と敵のチームが交互に行動するシステムではなく、敵味方問わず、行動力が高い順に行動順が回ってくるシステムで進行する(→P48)。そのため、敵チームが連続で行動して1チームに集中攻撃するような場面もありうるので、つねに行動順を確認しながら進めていこう。

②味方の行動を決める

味方チームに行動順が回ってくると、コマンドメニューの中から移動や攻撃、待機などの行動を選択することができる。フィールド上に配置された敵チームに近づき、攻撃を仕掛けていこう。また、一部のバトルフィールドではマップ上にギミックがあり、瘴気を消したり携帯用メモリーを入手するといった行動もできる。

③攻撃を行なう

敵チームに対してコマンドメニューの「攻撃」を選択すると、攻撃パートへと以降する(→P49)。攻撃パートでは、味方チームと敵チームのメンバーがお互いに通常攻撃やスキルを駆使しながら直接戦闘を行なう。なお、順番に味方チームのコマンド入力を行なっていくことになるが、コマンドが実行される順番は基本的に「速」の能力値が高い順となっている。敵味方全員の行動が終了するとバトルフィールド画面に戻るが、どちらかのリーダーが倒れた場合は、以降のコマンドの実行を待たずにバトルフィールド画面に戻る。

④「待機」を選択して行動終了

「待機」を選択すると現在操作しているチームの行動が終了し、次のチームへと行動順が移行する。

⑤別チームへ行動順が回る(①へ戻る)

バトルフィールドの情報

バトルフィールド画面では、刻一刻と変化する戦況を確認できる。上画面では選択中のチームのメンバーのステータス、下画面では味方や敵チームの行動順などの情報が得られる。ほかにもショートカット機能を利用すれば、敵が持つスキルの詳細を確認することもできるので、攻撃まえには敵チームのメンバーの特徴をチェックしておこう。

《バトルフィールド画面の見方》



■上画面

❶ **簡易ステータス**
チームのメンバーの簡易ステータス。Lまたは Rボタンで個別の詳細ステータスに切り替わる

■下画面

❷ **行動順リスト**
戦闘に参加する全チームの行動順をリーダーのフェイスアイコンで表わしたリスト。一番左の「NOW」の表示があるチームが現在の行動順であることを表わし、右に並んでいる順に行動順が回っていく。フェイスアイコンの下のバーは青色が味方、赤色が敵チームをそれぞれ表わす

❸ **フィールド**
バトルの舞台となるフィールド。バトルごとに移動できる行動範囲が異なる。Ⓑボタンでフリーカーソル表示になり、十字ボタンでバトルフィールドのカーソルをスクロールできる。また、ユニットアイコンにカーソルを合わせ、Ⓨボタンで所持するスキルの詳細、Ⓧボタン移動範囲が確認できる

❹ **コマンドメニュー**
現在、行動中のチームがフィールド上で選択可能なコマンド。キャラクターによって使用できるスキルのコマンドは変化する

❺ **ショートカット機能メニュー**
各ボタンを押すと利用できる便利な機能が表示される

❻ **ヘルプ**
カーソルを合わせたチームの悪魔が所有する種族特殊スキルと、その効果が表示される

フィールド上のコマンドメニュー

味方チームに行動順が回ってくると、コマンドメニューが表示され、それぞれの行動を1回ずつ行なうことが可能。ただし、「待機」を選択すると行動終了となるので、そのまえにほかの行動を済ませておこう。なお、リーダーは「スキル」と「召喚」「添付」、仲魔は「スキル」と「帰還」のどちらかしか行動できない。一部のバトルフィールドでマップ上に瘴気や携帯用メモリーなどのギミックがある場合は、コマンドメニューに新たな項目が追加され、特殊な行動を取ることが可能(→P51)。また、味方チームに行動順が回ってきているときにSTARTボタンを押すとシステムメニューが表示され、中断セーブや行動順の確認、勝敗条件の確認などを行なえる。

《コマンドメニューの内容》

メニュー		内容
移動		フィールドを移動する
攻撃		敵チームを攻撃する
リーダー	スキル	一部のコマンドスキルが使用できる
	召喚	悪魔を召喚する
	添付	仲間に召喚中の悪魔を送る
仲魔	スキル	一部のコマンドスキルや種族特有スキルが使用できる
	帰還	ストックに悪魔を帰還させる
待機		その場に待機して行動を終了する

《システムメニューの内容》

メニュー	内容
中断セーブ	戦闘中のセーブができる
行動順確認	行動順リストで各チームを確認できる。十字ボタンの左右で行動順リストのカーソルを移動させると、フィールド上のカーソルがフェイスアイコンに対応したチームに移動する
勝敗条件	バトルの勝敗条件の確認
コンフィグ	メッセージ速度や移動速度などの設定の変更ができる

チームの行動順

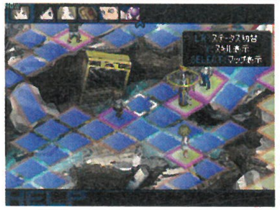
チームの行動順は、基本的に行動順が回ってきたときに取った行動によって、次の行動順がやってくるまでの長さが変化する。その場で何もせずに待機するともっとも早く、移動や攻撃、スキルの使用といった行動を取ると遅くなっていく。また、一部の種族特有スキルによって、行動順が早まったり遅くなったりすることもある。



無駄な行動は行動順に影響を与え、思わぬピンチを招くことになる。待機なども活用して慎重に戦おう。

移動

コマンドメニューの中から「移動」を選択すると、フィールド上の移動可能な場所が黄色のマスで表示される。そのうえで各チームの移動力に基づき、実際に移動できる場所が青色のマスとなる。移動後はつぎの行動を決定しない限りキャンセル可能で、元の場所に戻ることもできる。また、移動不可の場所は通常の移動において迂回する必要があるが、仲魔の種族特有スキルで飛び越えて移動することも可能だ。



「夢幻の具足」や「飛翔」といった障害物を無視して移動可能な種族特有スキルは、狭い場所で便利だ。

攻撃

攻撃を仕掛ける際は、基本的に敵チームに隣接する必要がある。移動まえや移動後に敵チームに隣接していれば攻撃可能で、攻撃パートへと移行しチームメンバー同士の直接戦闘となる。なお、仲魔に「邪念の波動」などの種族特有スキルを持つ悪魔がいる場合や一部の強敵は、2マス以上離れた位置からも攻撃できる。その場合、攻撃を受けたチームは同等以上の射程がないとバトルでのコマンド入力はできない。



攻撃射程1の場合、前後左右4マスにいる敵に対してのみ攻撃可能。斜め先にいる敵には攻撃できない。

イニシアチブの効果

イニシアチブとは、攻撃パートで「速」に上乗せされるボーナス値のこと。攻撃を仕掛けたチームには無条件でこのイニシアチブの効果が発生し、戦闘時の行動順が早まったり、EXTRA TURN（→P49）の発生確率が上昇する。また、「妖光一閃」など一部の種族特有スキルでもこの効果を得ることができる。



攻撃パート移行直前の画面下に、お互いのチームのイニシアチブの効果が表示されるので確認しておこう。

攻撃パートの情報

攻撃パートでは、基本的に各チームのメンバーにつき1回ずつ、アタック（通常物理攻撃）や各種コマンドスキル、ガードといった行動が可能で、お互いに直接ダメージを与えて戦う。味方チーム全員のコマンドを選択すると、敵味方問わず、「速」の数値やスキルの効果をもとに行動順の早い者から順に攻撃していく。なお、EXTRA TURNが発生すると再行動ができる。



攻撃順はコマンドを入力した順番ではない。HPの回復などは余裕を持って行なっておきたい。

《攻撃パート画面の見方》



■上画面

❶ **簡易ステータス**
チームの簡易ステータス。L、または R ボタンで敵味方の切り替えができる

■下画面

❷ **敵チームのHPやMP**
敵チームの残りHPやMP。アイコンはバッドステータスを表す（→P50）。また、「EXTRA TURN」の表示がある場合は2回行動が可能なことを表わす

❸ **現在のキャラクター**
コマンド入力が可能なキャラクター

❹ **コマンド**
アタック（通常物理攻撃）、コマンドスキル、ガードの3種類のコマンド。コマンド名の左のアイコンは属性を表す（→P50）。コマンドスキルの「HP」や「MP」はスキルを使用した際に消費する量

❺ **HELP**
各コマンドの内容の説明

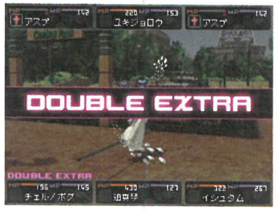
❻ **味方チームのHPやMP**
味方チームの残りHPやMP。敵チームと同様にアイコンはバッドステータスを表わす（→P50）

EXTRA TURNの発生と消滅

通常は、戦闘時にひとりにつき1回ずつしか行動できない。ただし、EXTRA TURNが発生すると全員の行動が終了したあとに2回目の行動が可能となる。下画面の簡易ステータス付近に「EXTRA TURN」が表示されると、2回行動できることを表す。EXTRA TURNの発生には「速」の高さが影響し、イニシアチブの効果を得ることでその発生率が高まる。また、敵の弱点属性を突いたり、クリティカルの発生、敵の攻撃の無効化や吸収といった自分に有利な行動を取ったときも発生しやすい。逆に、敵が有利な行動をとると消滅することもあるので注意したい。なお、チーム内に邪龍や邪神がいるとEXTRA TURNは発生しない。



EXTRA TURNの発生や消滅を促す、「エクスムーブ」や「エクステイール」といったスキルも存在する。



破壊神が持つ種族特有スキルである「修羅の業」は、3回行動可能なDOUBLE EXTRAが発生する効果を持つ。

属性と属性防御

アタックや各種スキルはそれぞれ属性を持っており、相手の属性防御との相性によってダメージ量が変化する。相手の属性防御が弱点の場合は大ダメージを与え、耐性の場合は小ダメージしか与えられない。また、無効や反射、吸収の場合はダメージを与えられないので、必ず事前に敵の属性防御を確認しよう。

《属性の種類》

物理属性	魔力属性
火炎属性	万能属性
氷結属性	回復属性
電撃属性	特殊属性
衝撃属性	補助属性

《属性防御の種類と効果》

種類	効果
ー	通常のダメージを受ける
耐性 ※	受けるダメージを軽減する。魔力属性の場合は状態異常成功率が低下する
無効 ※	受けるダメージを無効化する
反射	受けるダメージを攻撃した相手に反射する
吸収 ※	受けるダメージ分のHPを回復する
弱点	通常よりも大きいダメージを受ける。魔力属性の場合は状態異常成功率が上昇する

※ 攻撃した側が自動効果スキルの貫通を持つ場合、物理属性に対する属性防御の効果は発動しない

バッドステータスの発生

バッドステータスとは、毒やマヒなどの状態異常のこと。一部のスキルはバッドステータスを付与する効果を持っており、攻撃を受けた側は状態異常が発生し、行動が制限されたりダメージを受ける。「アムリタ」や「女神の慈愛」といったスキルで回復できるものもあるが、戦闘が終了したら回復するものなど、バッドステータスの種類によってそれぞれ回復方法は異なる。状態異常が長引くとピンチを招くので、各バッドステータスの回復方法は覚えておきたい。

《バッドステータスの種類と効果、回復方法》

種類	効果と回復方法
STONE	石化状態。この状態で攻撃を受けると一定の確率で即死する。リーダーがSTONEになると移動不可。アムリタや女神の慈愛などでの回復や、行動順が回ってきたときに自然治療することがある
PALYZE	マヒ状態。戦闘中、25%の確率で、行動できなくなる。また、攻撃の命中率や回避率が25%に低下する。アムリタや女神の慈愛などでの回復や行動順が回ってきたときに自然治療することがある
POISON	毒状態。行動順が回るたびに最大HPの20%のダメージを受ける。ただし、HPは0にならない。アムリタや女神の慈愛などでの回復や行動順が回ってきたときに自然治療することがある
CHARM	魅了状態。チームの味方を通常攻撃で攻撃したり、回復系スキルを持っていると敵のHPを回復したりする。アムリタや戦闘終了後に自動的に回復する
FREEZE	凍結状態。戦闘中、行動ができなくなり、敵の攻撃が必ず命中する。さらに、敵からの物理属性攻撃が必ずクリティカルとなる。戦闘終了後に自動的に回復する
SHOCK	感電状態。戦闘中、行動ができなくなり、敵の攻撃が必ず命中する。さらに、敵からの物理属性攻撃が必ずクリティカルとなる。戦闘終了後に自動的に回復する
FORGET	封技状態。一切のコマンドスキルが使用不可になり、アタック(通常物理攻撃)だけが可能になる。アムリタや戦闘終了後に自動的に回復する
CURSE	回復不能状態。HPやMPの回復といったスキルの効果が発動しない。アムリタや女神の慈愛などでの回復や行動順が回ってきたときに自然治療することがある
MOUTH	龍脈の龍専用スキル「丸飲み」で発生する飲まれ状態。行動不能になるほか、この状態で龍脈の龍に攻撃すると巻き添えでダメージの75%を受ける。アムリタや戦闘終了後に自動的に回復する
ALCOR	アルコル専用スキル「伴星の凶兆」で発生する死兆星状態。チーム全体に影響があり、この状態でダメージを受けると200の追加ダメージが発生する。アムリタや追加ダメージを受けることで回復する
DEAD	死亡状態。HPが0になると死亡となり、一切の行動が不能になる。また、チームリーダーがDEADになるとチームが消滅する。リーダー以外の仲魔はチームメンバーのリカームなどで復活でき、リーダーはほかのチームのリカームなどで復活できる

フィールド上で使用できるスキル

一部の回復系スキルや種族特有スキルは、フィールド上でコマンドメニューから使用することもできる。「待機」を選択して行動終了しない限り、行動順が回ってくるたびにメンバーごとに1回ずつ使用可能なので活用していくといい。なお、敵も同様にフィールド上でスキルを使用することがあるので注意しておきたい。



複数のスキルを持つキャラクターの場合も、行動順が回ってきたときに使用できるのはひとつだけだ。

回復系コマンドスキル

「ディア」や「メディア」といったHPを回復するコマンドスキルは、攻撃まえに使っていなければ攻撃終了後にも使用可能。待機するまえにダメージを回復しておこう。



ほかの味方チームやNPCのチームもHPを回復できる。危険な状態になったらすぐに回復してあげよう。

種族特有スキル

移動系や攻撃系の種族特有スキルは、移動や攻撃まえに使用することで効果が発動する。HP回復系の場合は、コマンドスキルと同様に攻撃まえや攻撃後に使用可能。



クリティカルを発生させる「凶化」、移動力を上昇する「妖気迅雷」など、種族ごとに効果が異なる。

仲魔の召喚と帰還

フィールド上のコマンドメニューでは、リーダーがストックから仲魔を召喚したり、仲魔を帰還させることができる。仲魔が倒されたときに別の仲魔を召喚して補充したり、MPが尽きたときに帰還させるなど、状況に応じて利用していこう。なお、行動順が回ってきたとき、召喚は1回、帰還は仲魔ごとに1回ずつできる。



召喚には、ストックに別の仲魔が控えている必要がある。また、帰還させた仲魔を再召喚することも可能。

フィールド上のギミック

一部のバトルでは、フィールド上に瘴気や携帯用メモリーなどのオブジェクトが配置されていることがある。その場合、オブジェクトの真上に乗ったり、隣接すると特殊なコマンドが追加され、破壊したり取得することが可能になる。これらの行動を取っても行動終了にはならないので安心して行なおう。



マッカの取得やスキルを習得できる携帯用メモリーや、敵増援を出現させる瘴気などといったギミックがある。

リーダーの死亡でチーム全滅

敵味方問わず、リーダーが倒されるとほかのメンバーが残っていてもチームが消滅する。敵のチームリーダーのみを倒した場合、倒していない敵の経験値やマッカも半分ずつ獲得できる。なお、リーダーはチーム内に生存しているメンバーがいると受けるダメージが軽減され、メンバー数が多いほどダメージの軽減率は高まる。



余裕があるならば、先にリーダーの左右の敵を倒してから、最後にリーダーにトドメを刺したほうがお得だ。

バトルリザルト

攻撃パート終了後、バトルリザルト画面へ移行する。攻撃パートで敵を倒していると、倒した敵の数に応じて経験値やマッカを獲得する。その際、経験値は戦闘不能者を含め全員が獲得できる。また、倒した敵のレベルがこちらより低ければ低いほど、獲得できる経験値の量は減少し、逆の状況でも獲得経験値は増加しない。



バトルリザルト画面では、獲得経験値やマッカのほか、マッカボーナスの情報も一緒に表示される。

マッカボーナス

バトルリザルトでは、攻撃パートにとった行動によって獲得できるマッカが増加する。これはマッカボーナスと呼ばれ、本来獲得できるはずのマッカに下表のボーナスを加算したものが実際に獲得するマッカとなる。「DEATH」や「SHIELD」のように、味方に不利な行動を取るとボーナスが減少する場合もあるが、下限は+0%までで、通常時より獲得マッカが減少することはない。

種類	効果
TECHNICAL	EXTRA TURNの発生回数と消滅回数で、「(発生回数−消滅回数)×5%」追加
NO DAMEGE	ダメージを受けずに戦闘を終了すると30%追加
DESTRUCTION	1回の攻撃で敵3体を倒すと30%追加
DEATH	仲魔が死亡すると30%減少
SHIELD	属性防御の吸収、反射、無効が発生すると、味方の場合は最大で20%追加。敵の場合は20%減少

シミュレーションパート終了時のボーナス

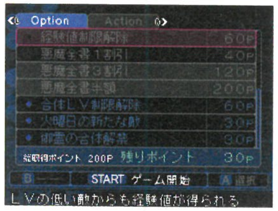
シミュレーションパートをクリアすると、イベントバトルの場合は一定の経験値とマッカ、フリーバトルの場合は一定のマッカをそれぞれボーナスとして獲得できる。ストーリーが進行するごとにこのボーナスは増えていくので、デビオクや悪魔全書でマッカが必要になったらフリーバトルに挑むといいだろう。



高レベルの悪魔ほどデビオクや悪魔全書でかかる費用も高くなる。フリーバトルでマッカを稼いでおこう。

2周目以降の引継ぎと追加要素

2周目以降では、サバイバーズ・アワードにより1周目で取った行動によってポイントを獲得し、そのポイントを使ってさまざまな要素を追加してプレイできる。それぞれの詳細は下の表を参照してほしい。また、ポイントを必要としない2周目からの追加の要素として、強敵が出現する一部の隠しイベントの解放などもあり(→P270)、やりこみ要素は満載だ。



1周目だけですべての要素を引き継いだり追加するのは不可能である。何周も挑戦してやりこもう。

《Actionの種類と条件、獲得ポイント》

種類	条件	ポイント
初エンディング	初めてエンディングを迎えた	70P
栗木ロナウドとの縁	ロナウドとの縁をステージ5まで深めた	10P
新田維緒との縁	イオとの縁をステージ5まで深めた	10P
峰津院大和との縁	ヤマトとの縁をステージ5まで深めた	10P
菅野史との縁	フミとの縁をステージ5まで深めた	10P
志島大地との縁	ダイチとの縁をステージ5まで深めた	10P
柳谷乙女との縁	オトメとの縁をステージ5まで深めた	10P
鳥居純吾との縁	ジュンゴとの縁をステージ5まで深めた	10P
迫真琴との縁	マコトとの縁をステージ5まで深めた	10P
和久井啓太との縁	ケイタとの縁をステージ5まで深めた	10P
伴亜衣梨との縁	アイリとの縁をステージ5まで深めた	10P
秋江譲との縁	ジョーとの縁をステージ5まで深めた	10P
九条緋那子との縁	ヒナコとの縁をステージ5まで深めた	10P
アル・サダクとの縁	アル・サダクとの縁をステージ5まで深めた	10P
悪魔全書セミコンプリート	合体解禁が不要な悪魔をすべて悪魔全書に登録した	200P
悪魔全書コンプリート	悪魔全書の登録率を100%にした	400P
スキルコンプリート	クラック可能なスキルをすべて習得した	150P

種類	条件	ポイント
実力主義の実現	ヤマトたちとともに実力主義の世界を実現した	60P
平等主義の実現	ロナウドたちとともに平等主義の世界を実現した	60P
管理者からの解放	ダイチたちとともに世界を管理者から解放した	60P
新世界の創造	アル・サダクたちとともに新たな世界を創造した	60P
世界の復元	仲間たちとともに破壊されるまえの世界を復元した	60P
フリーバトル0	フリーバトルを一度も行なわずにエンディングを迎えた	200P
撃破者0	バトル中、ひとりも撃破されずにエンディングを迎えた	200P
大団円	憂う者を除く全員を仲間にして世界を復元した	300P
ときのおきなを撃破	ときのおきなを撃破した	30P
ネビロスを撃破	ネビロスを撃破した	60P
リリスを撃破	リリスを撃破した	90P
ベリアルを撃破	ベリアルを撃破した	120P
ベルゼブブを撃破	ベルゼブブを撃破した	150P
アリスを撃破	アリスを撃破した	200P

《Optionの種類と内容、必要ポイント》

種類	内容	ポイント
仲魔1体と再契約	任意の仲魔1体を引き継ぐことができる	20P
仲魔4体と再契約	「仲魔1体と再契約」選択時、任意の仲魔4体を引き継ぐことができる	80P
仲魔8体と再契約	「仲魔4体と再契約」選択時、任意の仲魔8体を引き継ぐことができる	200P
仲魔全部と再契約	全ての仲魔を引き継ぐことができる	400P
スキルの継承	クラックしているスキルを引き継ぐことができる	10P
マッカの継承	所持しているマッカを引き継ぐことができる	110P
出品リストの継承	デビオクの出品リストを引き継ぐことができる	40P
経験値制限解除	レベルの低い敵からの獲得経験値の減少が無効化される	60P
悪魔全書1割引	悪魔全書の悪魔の召喚に必要なマッカが1割引になる	40P
悪魔全書3割引	「悪魔全書1割引」選択時、悪魔全書の悪魔の召喚に必要なマッカが3割引になる	120P
悪魔全書半額	「悪魔全書3割引」選択時、悪魔全書の悪魔の召喚に必要なマッカが半額になる	200P
合体LV制限解除	主人公よりレベルの高い悪魔の合体が可能になる(Lv99まで可能)	60P
火曜日の新たな敵	火曜日に新たな悪魔「高貴なる死霊使い」が現れる	30P
御霊の合体解禁	邪教の館.exeで御霊の合体が解禁される	30P

サバイバル基礎知識

基本的な知識をしっかり身につけておけば、クリアへの道はぐっと近づく。重要となる局面において押さえておきたい知識を、各要素ごとにまとめてみたので参考にしてほしい。

アドベンチャーパートの進め方

アドベンチャーパートでは、時間制限がある任意イベントや一部の必須イベントは、一定の期間を過ぎると消滅してしまう点に気をつけたい。前提となるイベントを発生させないと、次のイベントが発生しないこともあるので、P61からのストーリー解説やP286からのキャラクター別緑イベントを参考に進めていこう。



本作のイベントは膨大な数に及ぶ。その中から重要なイベントは優先して発生させ、ゲームを進めていこう。

イベント選択のポイント

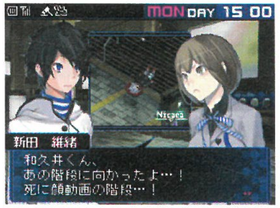
イベントの中でも、最も重要なのが死に顔動画関連のイベントである。タイミングを逃すと本来仲間に加わるはずの人物が死亡してしまい、その周回で二度と仲間にすることはできない。下表にあるとおり、生存させるイベントが決まっているので、その時間帯にイベントが出現したらすぐに発生させて救出に向かおう。

また、ルート分岐やエンディングに影響する緑イベントも重要だ。ほかのイベントに比べて消滅までの期間は長めだが、こちらも逃さず発生させておきたい。悪魔コンプリートを目指すなら、合体解禁も重要となる。

《イベント選択の優先度》

①必須イベントを優先する

②仲間との親密度を上がるイベントを発生させ、緑のステージをランクアップさせる



ニカイアから死に顔動画のメールを受信したら、何よりも優先して仲間の救出に向かうようにしたい。

《仲間を生存させるために必須のイベント》

名前	日数	時間	必須イベント
ケイタ	2ND DAY	14:00-14:30	「甚大な被害」を発生させる
		14:30-15:00	「激闘なにわ魂」を発生させる
ジュンゴ	3RD DAY	11:00-12:00	「メモリを求めて」を発生させる
		12:30-13:00	「ダイチの救出」を発生させる
ジョー	4TH DAY	15:30-16:30	「ジョーの捜索」を発生させる
		16:30-17:00	「電源落ちてマシタ」を発生させる
オトメ	5TH DAY	14:30	「予期せぬ敵対」を発生させる ※1
イオ	6TH DAY	12:30-15:30	「イオの決意」クリア時に親密度が110以上 ※2
		18:30	「イオの決意」未発生の場合、「龍脈の龍」クリア時に親密度が190以上 ※2
マコト	6TH DAY	22:00	「ロナウド立つ」を22:00までに発生させ、戦闘中にロナウドを味方にしない ※3

※1 ジョー死亡時、「予期せぬ敵対」は必須イベントとなり生存

※2 ジュンゴ死亡時、「イオの決意」が必須イベントとなり親密度に関係なく生存

※3 ケイタ死亡時、「ロナウド立つ」が必須イベントとなり戦闘中にロナウドを味方にしても生存

デビオクの有効活用方法

デビオクは、仲魔を増やしたり悪魔合体をするうえで欠かせない要素のひとつ。限りあるマッカのなか、なるべく安い金額で能力が高い悪魔を入手するためには、いくつか抑えておきたいコツがある。そのための方法を紹介するので参考にしてほしい。

評価の高い悪魔を落札しよう

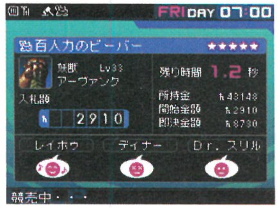
出品される悪魔は5段階の評価に分かれており、評価が高いほど優れた能力を持っている。評価の高い悪魔は未習得のスキルが最初から習得済みになっているため、合体でスキルを継承したいときに育てる手間を省ける点がポイントだ。合体でスキル継承することが目的の場合は、評価が高い悪魔を落札しよう。



評価が最も高い★5つの悪魔の場合、通常は育てても覚えないスキルを習得していることもある。

ライバルの表情アイコンを見てから金額を提示しよう

デビオクで登場するライバルは、表情アイコンの種類でそのオークションに積極的、普通、消極的かをうかがい知ることができる。5秒間という制限時間のギリギリまで粘って、ライバルの表情を見てから金額を提示しよう。積極的ならば彼らの予想金額より多めに、消極的なら少なめにマッカを投入して、効率よく落札すること。



複数のライバルがいる場合は、最も予想金額の高いライバルを注視。その動向で提示する金額を決めよう。

スペシャルオークションを活用しよう

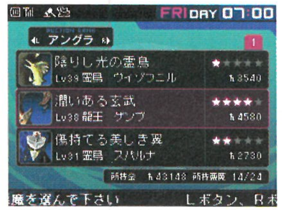
スペシャルオークションは、格安で悪魔を入手したり、高い能力の悪魔を入手するチャンス。ただし、ひとつのオークションに参加すると、別の悪魔のオークションも同時進行で開催される。必要な悪魔のオークションを最優先し、マッカや悪魔のストックに余裕がある場合はそのあと別のオークションに参加しよう。



スペシャルオークションは突発的に開催される。効率よく戦力を増強できるので、積極的に参加しよう。

会員ランクをグレードアップさせて出品悪魔を増やそう

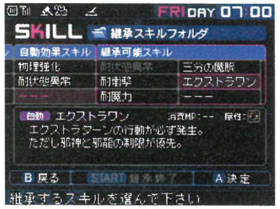
会員ランクがグレードアップすると、ランクごとに出品悪魔の種類が増え、高レベルの悪魔も出品される。合体でさまざまな悪魔を作りやすくなるので、積極的にデビオクを利用し落札をくり返していこう。ただし、1周目では主人公のレベルを超える悪魔は合体で作成できないため、必要な程度にとどめておくといい。



戦力を増強するために、ランクを上げて出品悪魔を増やそう。ただし、その分マッカも大量に必要となる。

悪魔合体のポイント

悪魔合体では、スキルの継承が重要なポイントとなる。合体元となる2体の悪魔から合体後に誕生する悪魔にスキルを継承させることで、弱点をなくしたり攻撃の種類を増やすといった効果が得られる。ほかにも、成長したパラメータを引き継ぐこともできるので、より強力な悪魔を誕生させることが可能である。



合体は高レベルの悪魔を誕生させるだけでなく、いかに元の悪魔の能力を継承させられるかがポイント。

スキル継承で弱点をなくそう

悪魔のほとんどはいずれかの属性に弱点を持っているため、戦う敵によっては大ダメージを受けやすい。しかし、耐性や無効など、属性防御の自動効果スキルを悪魔合体で継承させれば、弱点をなくすことが可能だ。自動効果スキルは最大で3つまでしかスロットに空きがないのですべての属性をカバーすることはできないが、できる限りフォローしよう。



とくにバッドステータスが発生しやすい氷結や電撃、魔力属性は、スキル継承で弱点をなくしておきたい。

悪魔のパラメータに適したスキル継承をしよう

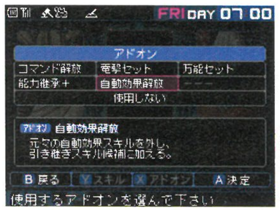
攻撃系のコマンドスキルは物理系か魔法系の2種類に大別されるが、与えるダメージの大きさに影響するパラメータが、物理系と魔法系では異なる点に注意したい。また、同じ物理系でも「力」が高いほどダメージが上昇するタイプや、「体」が高いほどダメージが上昇するタイプなど影響するパラメータはスキルで異なるため継承させるスキルの説明をよく読み、どのパラメータが重要になるかを確認しよう。右のページでは、物理攻撃が得意なタイプや魔法攻撃が得意なタイプなど、悪魔ごとに持っておきたいスキルを解説しているので参考にしてほしい。



継承させるスキルを効果的に発揮させるには、悪魔のパラメータをしっかりと確認しておく必要がある。

アドオン機能を活用しよう

アドオンは、悪魔合体時にさまざまなプラスの効果をもたらす強化には欠かせない要素のひとつ。とくに各種スキルのアドオンセットは、クラックしたスキルを合体時に継承できるので非常に便利。合体元の悪魔に継承させたいスキルがない場合、このアドオンセットを使用することで必要なスキルを補うことができるのだ。



スキルスロットに空きのない場合も、コマンド解放や自動効果解放のアドオンで、スロットに空きを作れる。

仲間や悪魔のスキル選択のポイント

仲間のスキルをセットしたり悪魔のスキルを継承させるうえで重要なのは、そのキャラクター、もしくは悪魔のパラメータと特長が合っているかという点。それを踏まえたうえで、揃えておきたいスキルが右に挙げたものである。バトルで最も危険なのは、弱点を突かれたり、バッドステータスによる行動不能やクリティカルの発生である。これは敵のEXTRA TURN発生にもつながるので、チーム全体にピンチを及ぼしかねない。攻撃よりも守りを重視したスキルを揃えておこう。

《共通のオススメスキル》

- 弱点を消す属性防御スキル（物理耐性、全門耐性など）
- EXTRA TURNを発生させるスキル（エクスムーブ、エクストラワンなど）
- HP回復系スキル（ディア、メディアなど）
- HPやMPの最大値を増やすスキル（一分の活泉、一分の魔脈など）
- バッドステータスを発生させにくくするスキル（耐状態異常、耐魔力など）
- バッドステータス回復スキル（アムリタ、常世の祈りなど）

物理攻撃を得意とする仲間や悪魔のスキル選択

物理攻撃を得意とする仲間や悪魔の場合、コマンドスキルではどのパラメータが高いとより効果を発揮できるのかに注目したい。右表にあるとおり、同じ物理攻撃でも影響するパラメータが異なるため、パラメータとスキルが最適の組み合わせになるように選ぶ必要がある。また、自動効果スキルを選ぶ際、物理攻撃系のコマンドスキルはHPを消費して発動することが多いので、「一分の活泉」などのHP最大値が増加するものが欲しいところ。さらにクリティカル率を上げる「英霊の加護」や物理攻撃の威力を上げる「物理鋭化」といったスキルもオススメだ。また、魔法と違って物理属性の攻撃は弱点を突くのが難しいので、「エクスティール」や「エクストラワン」などの、EXTRA TURNが得やすくなるスキルがあると非常に有効だ。

《オススメのスキル》

スキルの種類	スキル	注目パラメータ
コマンドスキル	必中みね打ち	「力」が高い
	捨て身の一撃	
	なぎ払い	
	渾身の一撃	
	絶妙打	「体」が高い
	暴れまくり	
	百烈突き	「速」が高い
自動効果スキル	●●の活泉系	ー
	双手	
	英霊の加護	
	エクスティール	
	エクストラワン	
	物理鋭化	

魔法攻撃を得意とする仲間や悪魔のスキル選択

魔法攻撃を得意とする仲間や悪魔の場合、コマンドスキルのダメージは魔のパラメータに依存するため、物理攻撃ほど複雑ではない。なお、同じ属性の魔法スキルを複数持つよりも、複数の属性の魔法スキルを持っていたほうが、敵の属性防御の影響を受けにくく戦いやすい。また、マハ系の魔法は複数の敵に一度に攻撃できるメリットがあるが、1体でも属性防御が耐性以上の敵がいるとEXTRA TURN発生の危険性が生じるので、その場合は単体攻撃のスキルを用意しよう。

《オススメのスキル》

- 火炎、氷結、電撃、衝撃といった各種属性魔法
- 「●●の乱舞」系の複数回攻撃可能な魔法
- 「●●の魔脈」系のMP最大値を増やすスキル
- HP回復系スキル

チーム編成のポイント

チーム編成次第で、シミュレーションパートの難易度は大きく変わってくる。敗北条件に関わるキャラクターがいるチームには、なるべく能力の高い仲魔を加え敵の攻撃から身を守れるようにしておこう。また、チーム編成では予備戦力の準備も欠かせない。とくに強敵が出現するバトルでは総力戦になるので、予備戦力の悪魔をストックに用意することでグッと勝利に近づくことができる。仲魔が倒されてしまったり、魔法攻撃主体の仲魔のMPが尽きてしまった場合など、いつでも召喚で補充や交代ができるようにしておこう。なお、縁のステージが4になると、悪魔添付で主人公と仲間のあいだでお互いに悪魔を送り込むことも可能になる。悪魔添付と召喚とで2体の悪魔を一気にチームに入れられるので、いざというときにピンチを回避することができる。

弱点が重複しないチーム編成を心がけよう

仲魔が弱点を攻撃されると、大ダメージを受けるだけでなく敵にEXTRA TURNが発生する危険があり、2回の行動チャンスを与えてしまう。複数の敵に同じ魔法で攻撃された場合、同じ弱点を持つ仲魔が2体いると、それだけ攻撃の機会を与えることになる。同じチーム内では弱点が重複しないように編成し、全滅の危険を減らしておこう。



敵に攻撃の機会を何度も与えることはチーム全滅の危機となる。被害は最小限に食い止めるように編成しよう。

回復役をチーム内に1体は揃えておこう

HP回復系のスキルは別の味方チームに行なうことも可能だが、行動順が敵味方入り乱れて進むシミュレーションパートでは、いつ回復できる機会が訪れるか把握しにくい。そのため、各チーム内にひとりは回復できるキャラクターを用意し、次の行動に備えていつでも回復できるようにしておきたい。



「ディア」や「メディア」など戦闘中でもマップ中でも使えるHP回復系のコマンドスキルがあると便利。

仲間の種族特有スキルを活用しよう

敵の脱出を阻止する場合や、障害物が多いフィールドなどでは、「妖気迅雷」で移動力を上げたり、「夢幻の具足」で障害物を無視できる移動系の種族特有スキルがあると、わざわざ遠回りする必要がなくなるので便利。また、「瞬転の舞」のように効果範囲内にいる味方のチーム同士の場所を入れ替えるスキルも、ピンチの局面で緊急退避できるのでオススメだ。また、「女神の慈愛」や「おまじない」などのチーム全体のHPを回復できるスキルも、いざというときに全滅の危険が減るので用意しておくといい。

《オススメの種族特有スキル》

系統	種族	種族特有スキル
移動系	霊鳥	飛翔
	魔獣	獣の跳躍
	妖獣	妖気迅雷
	神獣	瞬転の舞
	幻魔	夢幻の具足
回復系	女神	女神の慈愛
	妖精	おまじない
	鬼女	献身

シミュレーションパートの進め方

シミレーションパートを勝ち抜くには、いくつか覚えておきたいポイントがある。ここで紹介する要素とP61からのストーリー解説を参考にすれば、強敵を倒すことも難しくないはずだ。また、フリーバトルでのレベルアップといった強化も忘れずに行なっておこう。

攻撃まえに敵の防御属性をチェックしよう

敵に攻撃を仕掛けるまえは、属性防御を必ず確認しておきたい。こちらのスキルの属性で有効にダメージを与えられるか、敵のスキルの属性が弱点の仲魔はいないかを前もってチェックしよう。相性が悪いようだったら攻撃を仕掛けるのはやめておき、別のチームに任せるといった判断も戦略のひとつだ。



攻撃まえに敵味方のステータスやスキルを見比べ、敵の弱点を突けるようなら攻撃を仕掛けていこう。

地形を利用して敵チームの移動を制約しよう

行動順によっては、連続で敵チームが行動することもあり、ひとつの味方チームが複数の敵チーム攻撃を受ける危険がある。そうならないためにも、わざと行動範囲が狭い地形で敵チームを待ち構えて敵の行動を制限するといい。また、逃げる敵に対しても、狭い場所なら味方で壁を作って移動を妨げることができる。



行動範囲が狭いマップはこちらの動きも制限されるが、逆に利用して効果的に敵チームを撃破していこう。

攻撃を仕掛けてイニシアチブの効果を得よう

スキルの効果を除き、基本的には攻撃を仕掛けたほうがイニシアチブの効果を得られ、戦闘を有利に進められる。移動後にこちらから攻撃が仕掛けられない場合は、意図的に敵の移動範囲も含んだ射程外で待機し、次のターンで一気に近づいて攻撃を仕掛けたほうが有利に戦うことができる。



Ⓧボタンで敵の移動範囲を確認、敵のターンで攻撃が届かない場所で待機し次のターンで仕掛けよう。

戦闘フィールドでのHP回復を活用しよう

戦闘中に受けた味方のダメージは行動を終了するまえに回復し、次の敵チームからの攻撃に備えるようにしたい。毒やマヒなど持続性のあるバッドステータスも同様で、長期間にわたって影響を受け続けると非常に危険。「アムリタ」や「女神の慈愛」などを使える悪魔がいるならば、すぐに回復するようにしたい。



攻撃パートで回復するとその分攻撃の手数が減るので、回復はフィールド上で行なっておいたほうがいい。

EXTRA TURN発生や消滅を狙おう

味方にEXTRA TURNが発生すると、攻撃パートで2回行動でき、大ダメージを与えるチャンスとなるが、敵に発生すると逆に大きなピンチを招く。EXTRA TURNの発生や消滅をうまくコントロールできるようになると、戦いが楽になる。敵にEXTRA TURNが発生した場合、「エクスムーブ」を使うと敵のEXTRA TURNを消せるうえ、発動したメンバーに付くので便利だ。「エクスガード」のようにEXTRA TURNを発生させたうえ、敵の発生確率を下げるものもある。オススメは必ずEXTRA TURNが発生する「エクストラワン」。ただし、いずれもチームに邪龍や邪神がいると発生しないので注意したい。

《EXTRAの発生や消滅に有効なスキル》

スキルの種類	スキル名
コマンドスキル	エクスムーブ
	エクスティール
自動効果スキル	エクスガード
	エクストラワン
種族特有スキル	修羅の業
	修羅の宿命
	龍胴固め

味方チームが孤立しないように行動しよう

行動順が敵味方入り乱れて進むシミュレーションパートでは、1チームが単独行動をとるのは危険。敵チームからの集中攻撃を受ける可能性が高いので、なるべく味方チームと足並みを揃えるようにしたい。お互いに近い距離を保ち、ピンチのときに回復などが届く範囲で行動すると安全に戦いを進めていける。



逃げる敵を追いかける状況を除き、単独行動は危険。敵チームと何度も戦うことで行動順も遅くなる。

敵チームのリーダーを狙おう

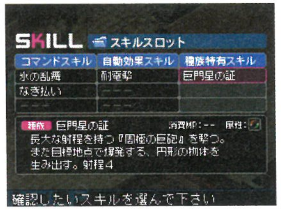
敵を効率よく倒していきたいときは、いきなりリーダーを狙うのもひとつの手だ。経験値やマッカは減るが、それ以上にこちらの戦力を消耗せずに戦える。なお、「騎士の精神」などのリーダーを守るスキルを持つ敵がいる場合は、チーム全体にダメージを与えるスキルで攻撃すれば効果を発揮させずにすむ。



リーダーに効果的にダメージを与えて一気に倒したいなら、メンバーの防御効果を無視する「暗殺拳」が有効。

強敵の固有スキルに注意しよう

強敵の中には、専用の固有スキルを持つものが存在する。これらには射程を通常よりも長くしたり、特殊なバッドステータスを付与するものを始めとする、さまざまな効果の固有スキルがある。シミュレーションパートが開始したらまっさきに敵のスキルを確認しよう。とくにそのバトルでのボス的存在は必ずチェックし、回復手段や耐性を強化するなどの対策を練ること。



強敵の固有スキルの攻撃力は絶大。なるべく攻撃を受けることのないように立ち回る必要がある。



デビルサバイバー2 公式パーフェクトガイド

STORY

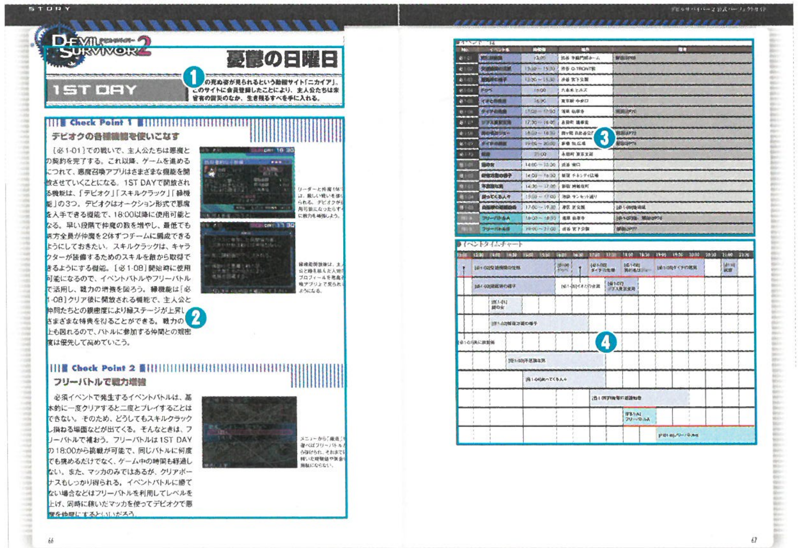
《ストーリー》

ストーリー解説

ここからは、全8日間に及ぶストーリーの中で発生するすべてのイベントの情報を掲載する。合わせて発生するバトルの解説も行なうので、ゲームを効率よく進めたいときやつまづいたときにチェックしてほしい。

《DAYイベント解説ページの見方》

●DAYイベント解説ページ



❶ゲーム中の日付とサブタイトル

❷その日に発生するイベントの中で、ストーリーを進めるにあたってとくに重要なものを解説している

❸その日に発生するイベント一覧。詳細は右ページを参照

❹その日に発生するイベントのタイムチャート。詳細は右ページを参照

●イベントナンバーについて

［必1-01］

❶ ❷ ❸

本書では、独自につけたナンバーを各イベントに割り振っている。イベントナンバーは以下の規則に基づきつけられている。縁イベントについての詳細はP286以降を参照のこと

❶イベントの分類。それぞれの表わす意味は以下の通り
- **必**…必須イベント
- **任**…任意イベント
- **FB**…フリーバトル
- **縁**…縁イベント

❷イベントの発生する日付を表わしている。ルート分岐がある日については日付のあとにアルファベットを表記してあり、T…東京ルート、O…大阪ルート、N…名古屋ルート、A…アルコルルート、R…回帰ルートをそれぞれ表わしている。また縁イベントのみ対象キャラクターを表わしており、1…ダイチ、2…イオ、3…ジョー、4…マコト、5…ヤマト、6…ケイタ、7…ヒナコ、8…アイリ、9…ジュンゴ、10…フミ、11…オトメ、12…ロナウド、13…アルコル、14…デラデカとなっている

❸通し番号。各分類、日数またはキャラクター別の通し番号で、イベントが発生する順になっている。一定の発生順とならないフリーバトルに関しては、アルファベット表記となっている

●イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必1-01	死に顔動画	13:00	渋谷 半蔵門線ホーム	解説はP68
必1-02	交通機関の沈黙	13:30～15:30	渋谷 Q-TRONT前	
必1-03	避難所の様子	13:30～15:30	渋谷 宮下公園	
必1-04	ドゥベ	16:00	六本木 ヒルズ	
必1-05	イオとの合流	16:30	東京駅 中央口	
必1-06	ダイチの危機	17:00～17:30	浅草 仙草寺	解説はP70
必1-07	ジプス東京支局	17:30～18:00	永田町 議事堂	
必1-08	男の名はジョー	18:00～18:30	霞ヶ関 日比谷公園	解説はP72
必1-09	ダイチの勇気	19:00～20:00	新橋 SL広場	解説はP74
必1-10	就寝	21:00	永田町 東京支局	
任1-01	謎の女	14:00～15:30	渋谷 南口	
任1-02	新宿方面の様子	14:00～16:30	新宿 チネシティ広場	
任1-03	不思議な男	14:30～17:00	新宿 神無伎町	
任1-04	戻ってくる人々	15:00～17:00	池袋 サンセット通り	
任1-05	自衛隊の避難勧告	17:00～19:30	港区 芝公園	[必1-09]後消滅
FB1-A	フリーバトルA	18:00～18:30	浅草 仙草寺	[必1-07]後。解説はP76
FB1-B	フリーバトルB	19:00～21:00	渋谷 宮下公園	解説はP77

❺イベントナンバー

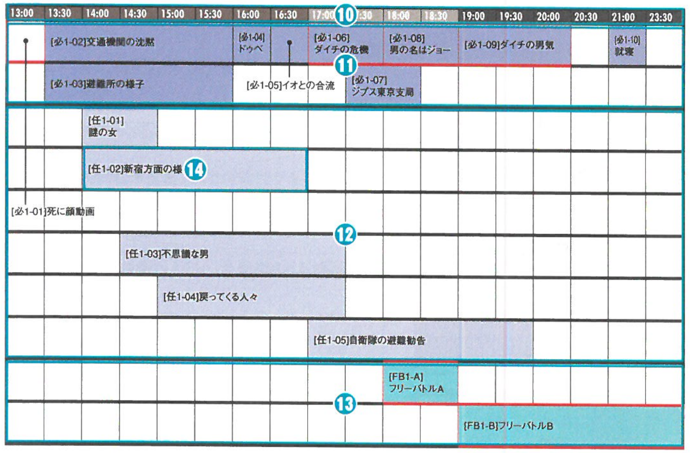
❻イベント名

❼イベントが出現する時間帯。ただし条件により変動したり、出現時間内であっても一時的に消滅する場合がある

❽イベントが発生する場所

❾イベントに関するその他の情報。出現時間帯の変動や一時消滅の条件についてもここに記載している

●イベントタイムチャート



❿時間帯。1マスはイベント発生により経過する時間と同じく、30分刻みとなっている

⓫必須イベントのタイムチャート

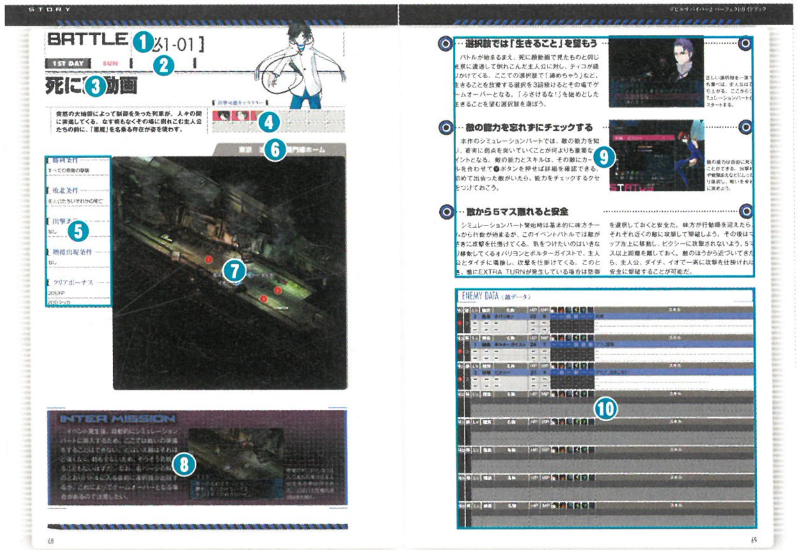
⓬任意イベントのタイムチャート

⓭フリーバトルのタイムチャート

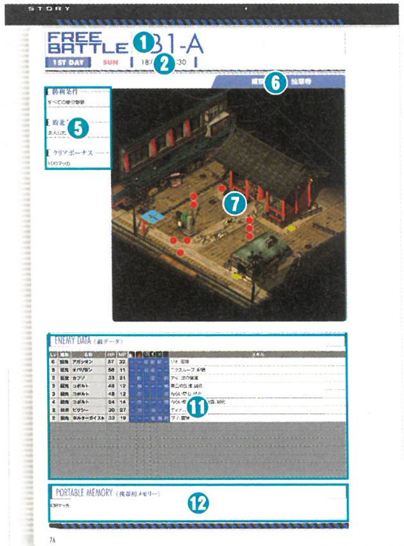
⓮イベントナンバーとイベント名を表記したバーで、イベントが出現している期間を表わしている。なお、イベント中にバトルが発生するものについては、バーの枠を赤で表記している

《バトル解説ページの見方》

●イベントバトル解説ページ



●フリーバトル解説ページ



❶本書で独自につけたイベントナンバー。イベント一覧やイベントタイムチャートと対応している

❷イベントの発生する日時

❸イベント名

❹バトルに出撃できるキャラクター。背景が赤いものは強制出撃、青いものは任意に選択して出撃できることを表わしている。なお、途中で死亡するなどして仲間にいない場合は出撃できない

❺各バトルの情報。詳細は以下のとおり

勝利条件…この条件を満たすとクリアとなる。例外的にバトル中に条件が変更になる場合があるが、それについては解説で触れている
敗北条件…この条件を満たすとゲームオーバーとなる
出撃条件…バトルに必ず出撃させなくてはならないメンバー
増援出現条件…敵増援の出現条件と、条件を満たすことで出現する敵
クリアボーナス…バトルクリア時に獲得できる経験値とマッカ。チーム内に入っていれば、死亡していてもボーナスは獲得できる。フリーバトルでのクリアボーナスはマッカのみとなっている

❻マップ名

❼バトルが行なわれるマップ。マップ内のアイコンが表わす意味は以下の通り

- ❶…イベントバトルにおける初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ●…フリーバトル時の敵が配置される可能性がある場所
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点、または携帯用メモリーが配置される場所

❽バトルを有利に行なうために、出撃まえに準備しておきたい仲魔やスキルの情報

❾バトルに勝利するための解説

❿イベントバトルに出現する敵のデータ。各項目の表わす意味は以下のとおり。なお、各チームデータは、上からリーダー、左側の仲魔、右側の仲魔の順に表記している

No.…敵のチームの番号。マップ中のアイコンと対応している
移…敵チームの基本移動力。メンバーを倒すと変動する場合がある
Lv…敵チームのメンバーのレベル
種族…敵チームのメンバーの種族
名称…敵チームのメンバーの名称
HP…敵チームのメンバーのHP
MP…敵チームのメンバーのMP
…物理属性の耐性
…火炎属性の耐性
…氷結属性の耐性
…電撃属性の耐性
…衝撃属性の耐性
…魔力属性の耐性
スキル…敵の所持しているスキル

⓫フリーバトルに出現する敵のデータ。各項目の表わす意味は❿と同じ

⓬携帯用メモリーが出現する場合、獲得することで取得できるスキルとマッカ。携帯用メモリーからは取得していないスキルがあればスキルを獲得、仲魔が習得していないスキルがあればそれを習得、いずれもなければマッカが獲得できる。なお取得できるスキルは、優先度の高い順に記載している

憂鬱の日曜日

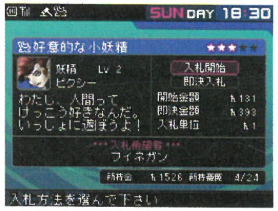
1ST DAY

知人の死ぬ姿が見られるという動画サイト「ニカイア」。このサイトに会員登録したことにより、主人公たちは未曾有の震災のなか、生き残るすべを手に入れる。

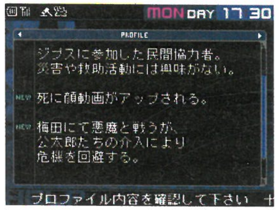
Check Point 1

デビオクの各種機能を使いこなす

［必1-01］での戦いで、主人公たちは悪魔との契約を完了する。これ以降、ゲームを進めるにつれて、悪魔召喚アプリはさまざまな機能を開放させていくことになる。1ST DAYで開放される機能は、「デビオク」「スキルクラック」「縁機能」の3つ。デビオクはオークション形式で悪魔を入手できる機能で、18:00以降に使用可能となる。早い段階で仲魔の数を増やし、最低でも味方全員が仲魔を2体ずつチームに編成できるようにしておきたい。スキルクラックは、キャラクターが装備するためのスキルを敵から取得できるようにする機能。［必1-08］開始時に使用可能になるので、イベントバトルやフリーバトルで活用し、戦力の増強を図ろう。縁機能は［必1-08］クリア後に開放される機能で、主人公と仲間たちとの親密度により縁ステージが上昇し、さまざまな特典を得ることができる。戦力の向上も図れるので、バトルに参加する仲間との親密度は優先して高めていこう。



リーダーと仲魔1体では、厳しい戦いを強いられる。デビオクが使用可能になったらすぐに戦力を補強しよう。

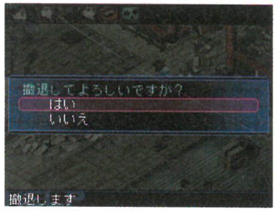


縁機能開放後は、主人公と縁を結んだ人物のプロフィールを悪魔召喚アプリ上で見られるようになる。

Check Point 2

フリーバトルで戦力増強

必須イベントで発生するイベントバトルは、基本的に一度クリアすると二度とプレイすることはできない。そのため、どうしてもスキルクラックし損ねる場面などが出てくる。そんなときは、フリーバトルで補おう。フリーバトルは1ST DAYの18:00から挑戦が可能で、同じバトルに何度でも挑めるだけでなく、ゲーム中の時間も経過しない。また、マッカのみではあるが、クリアボーナスもしっかり得られる。イベントバトルに勝てない場合などはフリーバトルを利用してレベルを上げ、同時に稼いだマッカを使ってデビオクで悪魔を仲魔にするといいだろう。

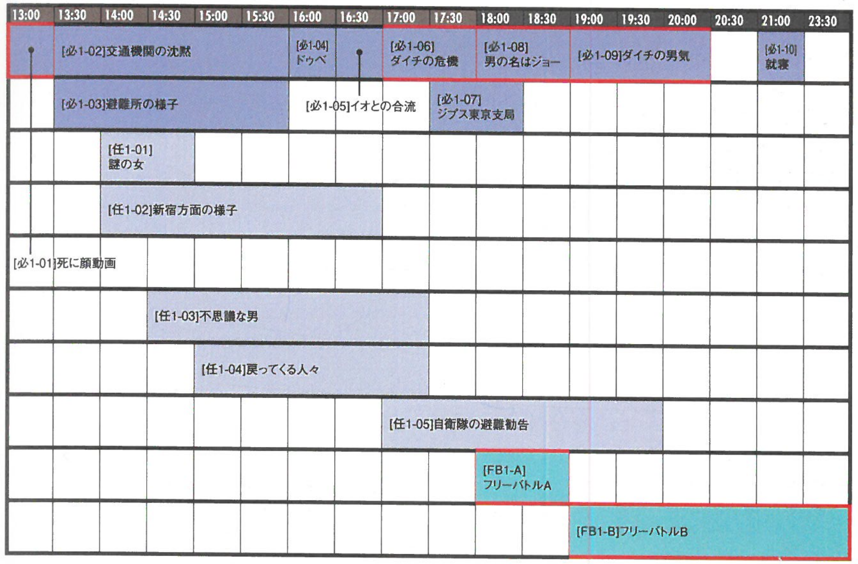


メニューから「撤退」を選べばフリーバトルから抜けられ、それまでに稼いだ経験値や資金も無駄にならない。

●イベント一覧

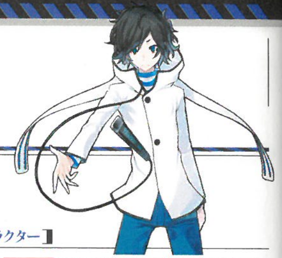
No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必1-01	死に顔動画	13:00	渋谷 半蔵門線ホーム	解説はP68
必1-02	交通機関の沈黙	13:30～15:30	渋谷 Q-TRONT前	
必1-03	避難所の様子	13:30～15:30	渋谷 宮下公園	
必1-04	ドゥベ	16:00	六本木 ヒルズ	
必1-05	イオとの合流	16:30	東京駅 中央口	
必1-06	ダイチの危機	17:00～17:30	浅草 仙草寺	解説はP70
必1-07	ジプス東京支局	17:30～18:00	永田町 議事堂	
必1-08	男の名はジョー	18:00～18:30	霞ヶ関 日比谷公園	解説はP72
必1-09	ダイチの男気	19:00～20:00	新橋 SL広場	解説はP74
必1-10	就寝	21:00	永田町 東京支局	
任1-01	謎の女	14:00～15:30	渋谷 南口	
任1-02	新宿方面の様子	14:00～16:30	新宿 チネシティ広場	
任1-03	不思議な男	14:30～17:00	新宿 神無伎町	
任1-04	戻ってくる人々	15:00～17:00	池袋 サンセット通り	
任1-05	自衛隊の避難勧告	17:00～19:30	港区 芝公園	[必1-09]後消滅
FB1-A	フリーバトルA	18:00～18:30	浅草 仙草寺	[必1-07]後。解説はP76
FB1-B	フリーバトルB	19:00～21:00	渋谷 宮下公園	解説はP77

●イベントタイムチャート



BATTLE [必1-01]

1ST DAY SUN 13:00



死に顔動画

突然の大地震によって制御を失った列車が、人々の間に突進してくる。なす術もなくその場に倒れこむ主人公たちの前に、「悪魔」を名乗る存在が姿を現わす。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・すべての悪魔の撃破

【敗北条件】
・主人公たちいずれかの死亡

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・30EXP
・200マッカ

東京 渋谷 半蔵門線ホーム



INTER MISSION

イベント発生後、自動的にシミュレーションパートに突入するため、ここでは戦いの準備をすることはできない。とはいえ敵はそれほど強くなく、数も少ないため、そうそう苦戦することもないはずだ。なお、右ページの解説のとおりバトルに入る直前に選択肢が出現するが、これによってゲームオーバーとなる場合があるので注意したい。



悪魔の手により、突っ込んできた列車から主人公たちの命は守られた。とはいえ危機的状況はまだ続く。

選択肢では「生きること」を望もう

バトルが始まるまえ、死に顔動画で見たものと同じ光景に遭遇して倒れこんだ主人公に対し、ティコが語りかけてくる。ここでの選択肢で「諦めちゃう」など、生きることを放棄する選択を3回続けるとその場でゲームオーバーとなる。「ふざけるな!」を始めとした生きることを望む選択肢を選ぼう。



正しい選択肢を一度でも選べば、主人公は立ち上がる。ここからシミュレーションパートがスタートする。

敵の能力を忘れずにチェックする

本作のシミュレーションパートでは、敵の能力を知り、着実に弱点を突いていくことが何よりも重要なポイントとなる。敵の能力とスキルは、その敵にカーソルを合わせてⓎボタンを押せば詳細を確認できる。初めて出会った敵がいたら、能力をチェックするクセをつけておこう。



敵の能力は自由に見ることができる。出撃時や戦闘まえなどにしっかり確認し、戦いを有利に進めよう。

敵から5マス離れると安全

シミュレーションパート開始時は基本的に味方チームから行動が始まるが、このイベントバトルでは敵がさきに攻撃を仕掛けてくる。気をつけたいのはいきなり移動してくるオバリヨンとポルターガイストで、主人公とダイチに隣接し、攻撃を仕掛けてくる。このとき、敵にEXTRA TURNが発生している場合は防御を選択しておくと安全だ。味方が行動順を迎えたら、それぞれ近くの敵に攻撃して撃破しよう。その後はマップ左上に移動し、ピクシーに攻撃されないよう、5マス以上距離を離しておく。敵のほうから近づいてきたら、主人公、ダイチ、イオで一斉に攻撃を仕掛ければ安全に撃破することが可能だ。

ENEMY DATA《敵データ》

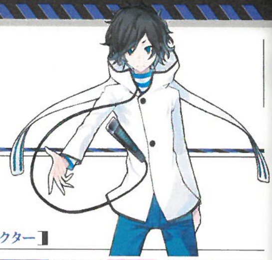
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	打	炎	氷	雷	風	呪	スキル
1	3	2	邪鬼	オバリヨン	33	9	―	―	弱	弱	―	―	呪縛
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	打	炎	氷	雷	風	呪	スキル
2	3	1	幽鬼	ポルターガイスト	24	7	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	打	炎	氷	雷	風	呪	スキル
3	3	2	妖精	ピクシー	21	4	―	弱	―	耐	―	―	ディア、おまじない
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

BATTLE [必1-06]

1ST DAY SUN | 17:00 ~ 17:30 |



ダイチの危機

ドゥベから逃げるため、一行は散り散りになってしまう。そんななか、ニカイアからダイチの死に顔動画が届く。彼を救うため、主人公とイオは浅草へと向かう。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・すべての敵の撃破

【敗北条件】
・ダイチの死亡

【出撃条件】
・ダイチの出撃
・イオの出撃

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
·60EXP
·400マッカ

東京 浅草 仙草寺



INTER MISSION

このイベントバトルが開始する直前から、悪魔召喚プログラムが使用可能となる。悪魔召喚とチーム編成については、バトルまえにティコが教えてくれるのでしっかり理解しておきたい。なお、序盤は仲魔の数が少なく、戦力配分が難しい。幅広く戦力を展開するためにも、仲魔は1体ずつ、3チームに均等に割り振っておこう。



ここからスキルのセットも可能になるので、「アギ」「ジオ」「ディア」を忘れずにセットしておこう。

強敵のハクジョウシに注意

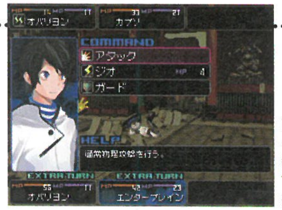
❶のハクジョウシは敵の中でも1体だけレベルが15と高く、主人公たちでは太刀打ちできないのでなるべく近づかないこと。このイベントバトルのみのスポット参戦となる背の高い女性が、ハクジョウシよりもレベルが高く強力な仲魔を連れているので、ハクジョウシの対処は彼女に任せてしまうといい。



背の高い女性は強力な回復スキルも使える。バトルでHPが減ってしまったら彼女に回復してもらうといい。

敵の弱点属性で攻撃しよう

このイベントバトルに出現するオバリヨン、ポルターガイスト、カブソは電撃属性が弱点。これらの敵に対しては「ジオ」を使って攻撃し、EXTRA TURNの発動を狙っていこう。「ジオ」は、スキルセットしたキャラクター以外に、ピクシーも使用することができるのでうまく活用するといい。同様に、多数出現するコボルトは火炎属性に弱い。こちらには「アギ」が有効だが、この段階では「アギ」を使える仲魔はいないので、セットしたキャラクターのチームで狙っていこう。



MPの制限もあり、「アギ」や「ジオ」の使用回数は限られる。EXTRA TURN時はアタックを選択しておこう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	15	邪龍	ハクジョウシ	113	37	ー	弱	反	ー	ー	ー	ブフ、邪念の波動
		3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
		3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	英霊の加護、凶化
		2	妖精	ピクシー	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	英霊の加護、凶化
		3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	3	邪鬼	オバリヨン	56	11	ー	ー	弱	弱	ー	ー	エクスムーブ、呪縛
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	2	妖精	ピクシー	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
		2	妖精	ピクシー	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	2	魔獣	カブソ	33	21	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
		3	邪鬼	オバリヨン	56	11	ー	ー	弱	弱	ー	ー	エクスムーブ、呪縛
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	2	妖精	ピクシー	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
		1	幽鬼	ポルターガイスト	26	14	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [必1-08]

1ST DAY SUN | 18:00～18:30



男の名はジョー

イオの実家を目指す一行は、休憩のため日比谷公園に立ち寄る。そんな彼らの前に、多数の悪魔にあとを追われているジョーと名乗る男が姿を現わす。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・すべての悪魔の撃破

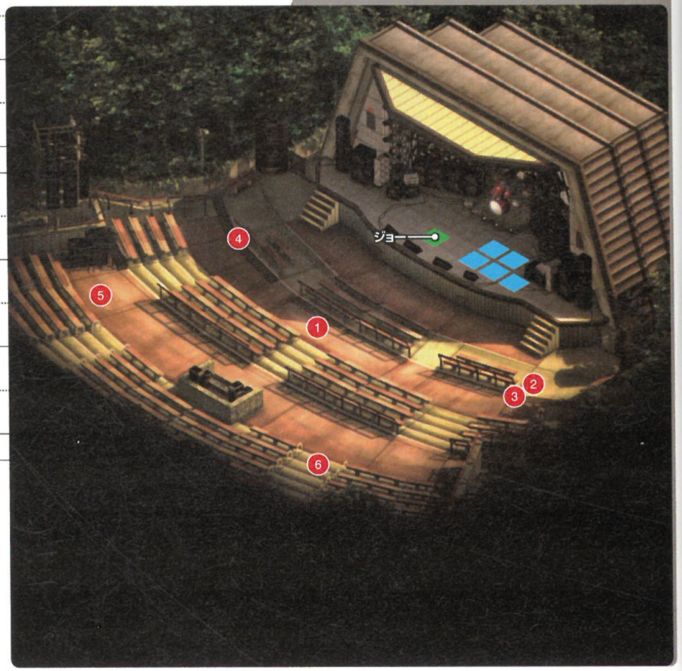
【敗北条件】
・主人公たちの全滅
・ジョーの死亡

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・90EXP
・600マッカ

東京　霞ヶ関　日比谷公園



INTER MISSION

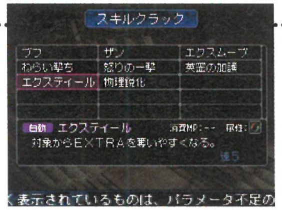
このイベントバトルが出現するのは1日目の18:00だが、同じタイミングで[FB1-A]が出現する。これを利用し、主人公たちや、連れている仲魔のレベルを上げておこう。イベントバトルに出現するノッカーはレベルが7と高めでHPも多く厄介なので、こちらもレベル5～6程度までは上げておくといいだろう。



フリーバトルでは途中で撤退も可能。撤退しても経験値やマッカは無駄にならないので、安全に育てられる。

強力な「エクスムーブ」を狙う

このイベントバトルからスキルクラックが可能となる。ここでとくに狙っておきたいのが、敵にダメージを与えつつEXTRA TURNを奪って自分のものにできる「エクスムーブ」。ダメージを与えるだけでなく、敵の攻撃機会を減らしこちらの攻撃回数を増やせる強力なスキルなので、確実にクラックしておきたい。



ノッカーの「エクスティール」も便利。こちらは自動効果スキルなので、どんな攻撃でも発動する可能性がある。

ジョーを守りながら戦おう

このイベントバトルはジョーの悪魔との契約戦となっているため、彼はまだ仲魔を連れていない。また、ジョーはNPCなので自由に操作できない点にも注意したい。バトル開始後、4のチームはタム・リンの「夢幻の具足」の効果で地形の影響を受けずに進んでくるため、あっという間に接近されてしまう。そこで、1チームをジョーの護衛としてステージ上に残し、残る2チームでステージを降りて敵を撃破していくといいだろう。



ステージを降りる2チームは行動を共にして、協力しながら敵を1チームずつ着実に撃破していくといい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
2	3	3	魔獣	カブソ	38	26	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障
3	3	3	邪鬼	オバリヨン	56	11	ー	ー	弱	弱	ー	ー	エクスムーブ、呪縛
		2	魔獣	カブソ	33	21	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
		3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
4	3	6	幽鬼	アガシオン	57	32	ー	ー	弱	耐	耐	ー	ジオ、霊障
		6	幻魔	タム・リン	66	16	ー	ー	ー	耐	弱	ー	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
5	3	7	妖精	ノッカー	90	22	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、エクスティール、おまじない
		2	魔獣	カブソ	33	21	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
		2	魔獣	カブソ	33	21	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
6	3	2	魔獣	カブソ	33	21	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [必1-09]

1ST DAY SUN | 19:00～20:00 |

ダイチの男気

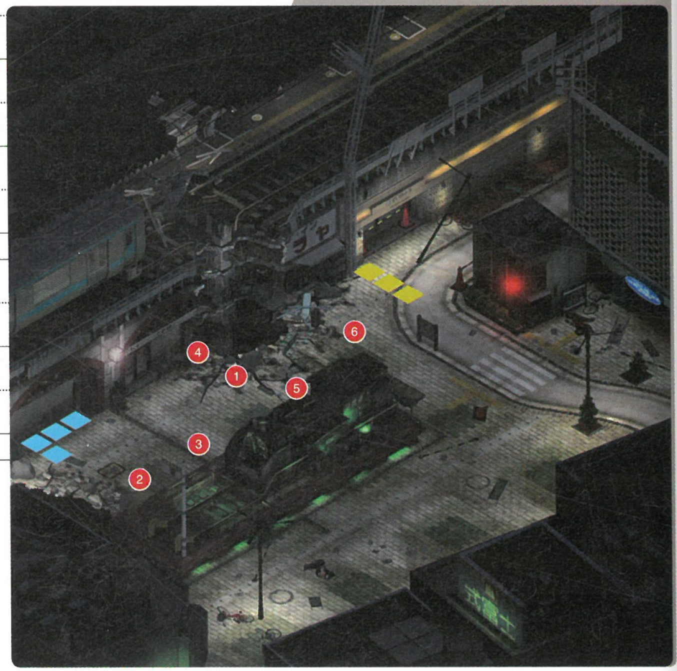


新橋駅に到達した主人公たちの前に、ドゥベが再度襲来する。攻撃が効かないドゥベとの交戦を避け、一行はその場からの離脱を試みる。

【出撃可能キャラクター】



東京　新橋　SL広場



【勝利条件】
・主人公たち全員が脱出する

【敗北条件】
・主人公たちいずれかの死亡

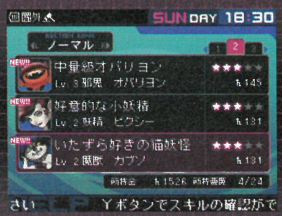
【出撃条件】
・ジョーの出撃
・イオの出撃

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
·80EXP
·400マッカ

INTER MISSION

ドゥベの攻撃を受けずにどう移動するかが重要。この段階ではデビオクで入手できる悪魔も多くはないが、その中でも注目したいのがカブソだ。カブソの種族特有スキル「獣の跳躍」を活用すれば、1回の行動順で最大8マスの移動ができるため、目標地点への到達が楽になる。全チームに編入できるよう、カブソを3体集めておきたい。



ドゥベの攻撃によって受けたダメージを回復するため、「ディア」を使えるピクシーも複数用意しておきたい。

「獣の跳躍」で移動距離を稼ぐ

ドゥベの耐性はすべてが反か無なので、序盤はダメージを与えられない。まずはドゥベから4マス以上離れつつ、周囲の敵を倒していこう。動かない1と5以外の敵を倒したら、続いて目標地点を目指す。このとき、ドゥベの射程外から移動を開始して、5を倒さないように「獣の跳躍」の効果を発揮させつつ、マップ右上に移動しよう。味方の3チームが立て続けに同じ行動をとれば、最小限の被害で全員がドゥベの射程外に逃れられる。



ドゥベの攻撃を受けてしまったチームは、ピクシーの「おまじない」などでしっかり回復しておくこと。

5を倒してからドゥベに向かう

味方全員が目標地点に近づくと、目標地点が消滅。その後、ダイチがトラックでドゥベに突撃するイベントが発生する。これ以降は5が移動するようになり、同時にドゥベの耐性が全体的に低下し弱体化する。まずはドゥベの射程外で5を待ち構え、撃破してから、味方全員で一斉にドゥベに攻撃を仕掛けよう。



イベント発生後のドゥベは弱点属性が増え、能力値も極端に低下。レベルは高いが、もはや恐れる相手ではない。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	20	貪狼星	ドゥベ	???	???	反	無	無	無	無	無	アギ、連星の炎、貪狼星の証
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	6	幽鬼	アガシオン	57	32	―	―	弱	耐	耐	―	ジオ、アギ、霊障
		6	幽鬼	アガシオン	57	32	―	―	弱	耐	耐	―	ジオ、アギ、霊障
		3	邪鬼	オバリヨン	56	11	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	7	妖精	ノッカー	90	22	―	耐	耐	弱	弱	―	ザン、エクスティール、耐火炎、おまじない
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		6	幻魔	タム・リン	66	16	―	―	―	耐	弱	―	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	―	弱	―	―	―	弱	英霊の加護、凶化
		3	邪鬼	オバリヨン	56	11	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛
		3	邪鬼	オバリヨン	56	11	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	3	魔獣	カブソ	38	26	―	耐	―	弱	―	耐	アギ、獣の跳躍
		7	妖精	ノッカー	90	22	―	耐	耐	弱	弱	―	ザン、エクスティール、耐火炎、おまじない
		3	邪鬼	オバリヨン	56	11	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

FREE BATTLE FB1-A

1ST DAY SUN | 18:00～18:30

東京 浅草 仙草寺



勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・100マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	幽鬼	アガシオン	57	32	ー	ー	弱	耐	耐	ー	ジオ、霊障
3	邪鬼	オバリヨン	56	11	ー	ー	弱	弱	ー	ー	エクスムーブ、呪縛
2	魔獣	カブソ	33	21	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	英霊の加護、凶化
3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
4	闘鬼	コボルト	54	14	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、英霊の加護、凶化
2	妖精	ピクシー	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障

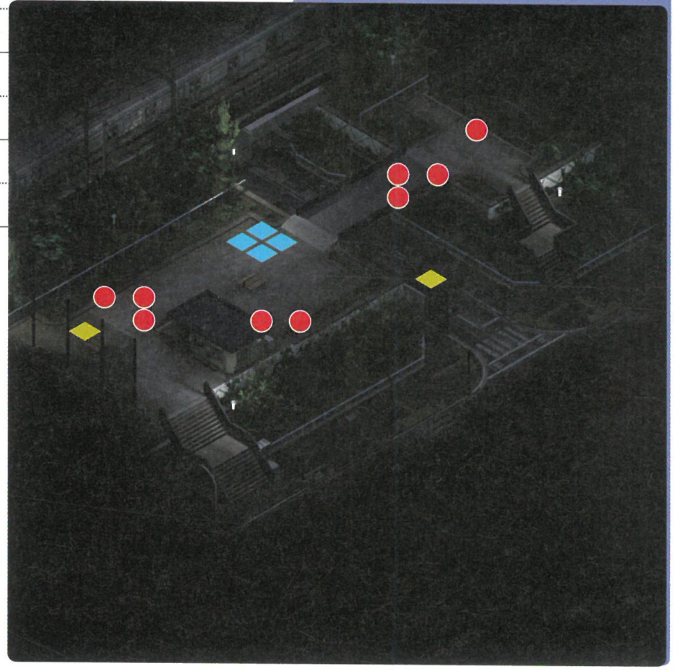
PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

438マッカ

FREE BATTLE FB1-B

1ST DAY SUN | 19:00～21:00

東京 渋谷 宮下公園



勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・110マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	幽鬼	アガシオン	57	32	ー	ー	弱	耐	耐	ー	ジオ、霊障
3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	英霊の加護、凶化
4	闘鬼	コボルト	54	14	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、英霊の加護、凶化
7	妖精	ノッカー	90	22	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、エクスティール、おまじない
2	妖精	ピクシー	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
3	妖精	ピクシー	35	34	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、ジオ、おまじない

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

419マッカ

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー2

激動の月曜日

2ND DAY

ドゥベを退けた一行の能力を評価したヤマトは、彼らの保護を申し出る。そして翌日、主人公たちは今回の異変がただの災害でないという事実を知ることになる。

Check Point 1

悪魔合体を駆使して戦力を増強

2ND DAYの開始と同時に、悪魔召喚アプリ上で「邪教の館.exe」が使用可能になる。これは2体の仲魔を合体させて新たな仲魔を作り出す「悪魔合体」が行なえる機能。悪魔の中には悪魔合体でしか仲魔にできないものが多数存在するうえ、強い悪魔ほどその傾向がある。また、悪魔合体を使えば元となった仲魔の持っていたスキルを継承することもできるので、うまく利用すれば長所を伸ばしたり短所を補った仲魔を作ることも可能だ。[必2-02]開始時には、戦い方によって獲得マッカが増える「マッカボーナス」も解禁される。これらの機能を活用し、効率よく戦力を増強していこう。



悪魔合体こそが悪魔使いの醍醐味といえる。悪魔合体をくり返し、強力な仲魔を揃えて戦いに臨もう。

Check Point 2

仲間の危機には即座に駆けつけよう

[必2-10]は必須イベントだが、発生させないまま16:00を迎えると[必2-11]に切り替わってしまう。この[必2-11]ではケイタが死亡し、以後ゲーム中に姿を現わすことはなくなるため、彼を助けたい場合は[必2-10]が出現したらすぐに助けに向かったほうがいい。同様のイベントは3日目以降も発生するので注意しておこう。



イベントの内容はほぼ同じだが、ケイタの生死は異なる。仲間の危機には、極力早めに駆けつけたい。

●イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必2-01	ダイチの報告	07:00～10:00	永田町 議事堂	11:30～19:00は場所が梅田 栈急三番街になる。[必2-12]発生後、[必2-15]終了までは消滅
必2-02	召喚アプリ悪用者	07:30～08:30	品川 千岳寺	解説はP80
必2-03	大阪同行指示	08:00～09:00	永田町 東京支局	[必2-02]後
必2-04	悪魔の目撃談	08:30～09:30	新宿 チネシティ広場	[必2-03]後
必2-05	いざ大阪へ	10:00～10:30	新橋 SL広場	
必2-06	ハッカーと悪魔	11:30～12:30	新今宮 フェスティバルゲート	解説はP82
必2-07	飛び交うウワサ	11:30～13:30	森ノ宮 大阪城公園	
必2-08	西の洗礼	13:30～14:00	なんば 戎橋	解説はP84
必2-09	甚大な被害	14:00～15:00	梅田 ビックマン前	
必2-10	激闘なにわ魂	14:30～15:00	梅田 ビックマン前	[必2-11]とどちらか一方のみ。解説はP86
必2-11	手遅れの死	15:30	梅田 ビックマン前	[必2-10]とどちらか一方のみ。解説はP88
必2-12	未曽有の危機	15:00～16:00	新世界 大阪本局	
必2-13	メラクの出現	17:00～18:00	新世界 大阪本局	解説はP90
必2-14	敵対者の考察	17:30～19:00	なんば 戎橋	
必2-15	東京への帰還	19:00～19:30	新大阪 専用車両ホーム	
必2-16	就寝	21::00	永田町 東京支局	
任2-01	失意のイオ	07:00～20:30	池袋 東洋アンズ前	11:30～15:00は場所が梅田 栈急三番街になる。[必2-12]発生後、[必2-15]終了までは消滅
任2-02	寝ぼけたジョー	07:00～09:00	永田町 東京支局	
任2-03	動揺するダイチ	15:30～17:30	なんば OCUT広場	[必2-12]後出現、[必2-13]後消滅
任2-04	イオの不安	15:30～17:30	なんば 戎橋	[必2-12]後出現、[必2-13]後消滅
任2-05	ジョーの思案	15:30～17:30	アメリカ村 三角広場	[必2-12]後出現、[必2-13]後消滅
FB2-A	フリーバトルA	07:00～10:30	浅草 仙草寺	[必2-05]後消滅。解説はP92
FB2-B	フリーバトルB	11:30～17:00	梅田 栈急線ホーム	[必2-13]後消滅。解説はP93
FB2-C	フリーバトルC	17:30～19:30	梅田 ビックマン前	[必2-13]後出現、[必2-15]後消滅。解説はP94
FB2-D	フリーバトルD	20:30～21:00	青山 青山霊園	[必2-15]後出現。解説はP95

●イベントタイムチャート



BATTLE [必2-02]

2ND DAY MON | 07:30～08:30 |



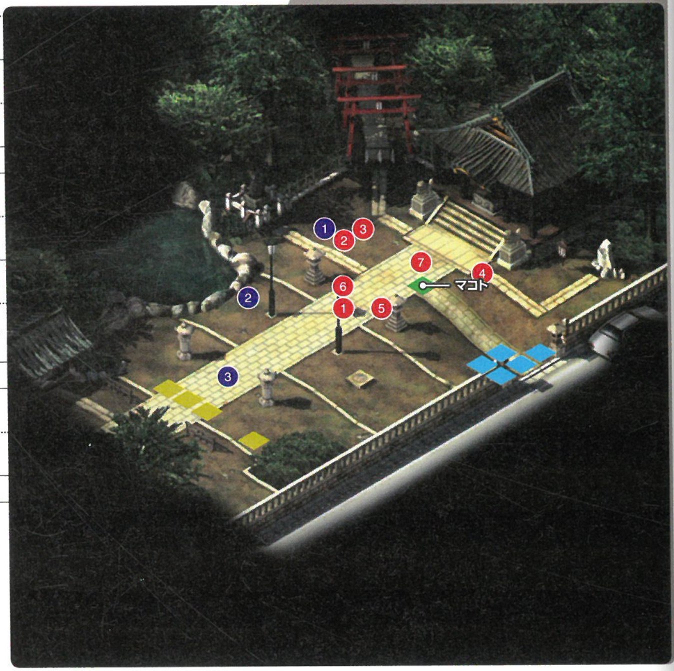
召喚アプリ悪用者

悪夢の日曜日が終わり、崩壊した東京の街を目にした主人公たち。そこで悪魔召喚アプリを悪用する男たちとマコトの対峙を目撃し、助けに入る。

【出撃可能キャラクター】



東京 品川 千岳寺



【勝利条件
・敵の全滅

【敗北条件
・主人公たちの全滅
・悪用者が3人脱出

【出撃条件
・なし

【増援出現条件
・❸が2回目の行動順を迎えると出現（❶）
・敵の減少に伴い出現（❷～❸）

【クリアボーナス
・60EXP
・500マッカ

INTER MISSION

まずは利用可能になったばかりの邪教の館で悪魔合体を試して、新たな仲魔を獲得しよう。この時点でのオススメはタム・リン。種族特有スキル「夢幻の具足」で地形を無視して移動できるうえに、「力」も高く戦闘でも活躍してくれる頼りになる悪魔だ。デビオクでコボルトを入手したら、初期の仲魔ポルターガイストと合体させて作成しよう。



回避率と命中率が上がる優秀な先制発動スキル「S軽業の秘法」は、ぜひともスキルクラック対象にしておきたい。

まっすぐチンピラを追いかける

初期配置❶のチンピラは一目散に逃げ出そうとする。そのためチーム配置では出撃位置の一番左に誰かを置いて必ず追撃させよう。追いつけさえすれば悪魔を連れていないチンピラを倒すのは簡単だ。それ以外のチームはお互いを支援できる位置をキープしながら動き、マコトを囲むように配置されている敵悪魔を出撃位置に近いチームから順に倒そう。



チンピラの行動順はかなり遅い。寄り道せずに追いかければ、2回目の移動後には追いつくことが可能だ。

ガギソンはマコトに任せよう

敵増援❶は電撃属性のスキルを使う攻撃役のガギソンと、「ディア」と「献身」を使う回復役のキキーモラがいるバランスのとれたチーム。なるべくNPCのマコトと戦わせて、HPが減ったところを見計らって攻撃したい。そのときはキキーモラを優先的に狙い、戦闘後に回復されないようにしよう。また、相手が万全な状態のときに攻撃を受けてしまったときはガードに徹して、反撃のチャンスを待とう。



ガギソンの持つ「雷の乱舞」が強力で非常に危険。マコトと戦ってHPが減ったところを狙ったほうが安全だ。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	9	人間	チンピラ	90	30	―	―	―	―	―	―	ねらい撃ち、一分の魔脈、S軽業の秘法
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
2	3	9	人間	青年	96	28	―	―	―	―	―	―	エクスムーブ、エクスティール、S軽業の秘法
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
3	3	9	人間	会社員	96	30	―	―	―	―	―	―	アムリタ、物理鋭化、S軽業の秘法
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
4	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	―	―	弱	―	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	―	―	弱	―	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	―	―	―	―	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
5	3	6	幽鬼	アガシオン	57	32	―	―	弱	―	耐	―	ジオ、アギ、霊障
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
6	3	6	幽鬼	アガシオン	57	32	―	―	弱	―	耐	―	ジオ、アギ、霊障
		6	幽鬼	アガシオン	57	32	―	―	弱	―	耐	―	ジオ、霊障
		8	邪鬼	オーガ	112	13	―	弱	耐	弱	弱	―	怒りの一撃、騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
7	3	7	妖精	ノッカー	90	22	―	耐	耐	弱	弱	―	ザン、エクスティール、おまじない
		7	妖精	ノッカー	90	22	―	耐	耐	弱	弱	―	ザン、エクスティール、耐火炎、おまじない
		6	幻魔	タム・リン	66	16	―	―	―	耐	弱	―	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足
1	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	―	―	―	―	弱	―	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	102	38	―	―	―	―	弱	―	ジオ、いけにえの盟約
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	―	―	―	―	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
2	3	7	妖精	ノッカー	90	22	―	耐	耐	弱	弱	―	ザン、エクスティール、おまじない
		6	幽鬼	アガシオン	57	32	―	―	弱	―	耐	―	ジオ、霊障
		6	幽鬼	アガシオン	57	32	―	―	弱	―	耐	―	ジオ、霊障
3	3	3	邪鬼	オバリヨン	56	11	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛
		3	邪鬼	オバリヨン	56	11	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	―	―	―	―	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身

BATTLE [必2-06]

2ND DAY MON | 11:30～12:30



ハッカーと悪魔

大阪へ移動した主人公たちの前に現れた、案内役の少年ケイタ。別れた直後にケイタの死に顔動画を見た一行は、彼を捜す途中で謎の女性と悪魔を見つける。

【出撃可能キャラクター】



大阪　新今宮　フェスティバルゲート



【勝利条件
・女性と全ての敵の撃破

【敗北条件
・主人公たちの全滅

【出撃条件
・なし

【増援出現条件
・マップの中央に近づくと出現（❶～❷）
・敵の減少に伴い出現（❸～❹）

【クリアボーナス
・125EXP
・600マッカ

INTER MISSION

敵の悪魔イツマデは自動効果スキルの「毒追加」を持っていて、こちらを毒状態にしてくる厄介な敵。毒状態を回復するためにも状態異常を治す「アムリタ」を使えるイナバシロウサギをデビオクで買っておくのがオススメだ。なお、敵のほとんどは電撃属性が弱点のため、「ジオ」が使える仲魔をチームに入れておくといい。



ヒクシーとカブソを合体させ、「ジオ」や「ディア」が使えるキキーモラも用意しておくのも有効だ。

戦力の分散を避けよう

中央に移動を妨げる噴水があるので虚ろな表情の女性までは迂回して進む必要がある。移動できる範囲が狭く集中攻撃を受ける可能性があるので、4チームで固まって行動していこう。このとき、噴水の階段部分で周囲の敵をすべて倒してから進むようにすると、あとから出現する増援に囲まれずに済む。



「夢幻の具足」を持つタム・リンがいれば地形を無視して移動できるので、狭い移動範囲でも立ち回りやすい。

マカラを優先して倒そう

虚ろな表情の女性のチームには「ディア」を使うマカラがいる。まずは、回復されないようにマカラを集中攻撃で倒そう。マカラの弱点は衝撃属性なので、「ザン」を使えるノッカーやキキーモラがいるチームで攻撃するといい。虚ろな表情の女性は、「ハッキング」を使うだけで攻撃をしてこないので、一番最後に倒しても問題ない。なお、増援の数が多いので長期戦になった場合は、ストックから仲魔を召喚してMPが減った仲魔と交代させよう。



マカラさえ倒せば虚ろな表情の女性は無抵抗。2体のマカラへの攻撃を優先し、回復手段を奪ってしまおう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	4	16	人間	虚ろな表情の女性	137	83	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ハッキング、S軽業の秘法
		13	龍王	マカラ	146	42	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、アギ、耐魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
2	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
3	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
4	3	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同属の心得・防、凶化
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同属の心得・防、凶化
		7	妖精	ノッカー	90	20	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、エクスティール、おまじない
5	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	妖精	ノッカー	96	24	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない
		8	妖精	ノッカー	96	24	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない
1	3	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同属の心得・防、凶化
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
2	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
3	3	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同属の心得・防、凶化
		6	幻魔	タム・リン	66	16	ー	ー	ー	耐	弱	ー	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
4	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		6	幽鬼	アガシオン	57	32	ー	ー	弱	耐	耐	ー	ジオ、霊障
		6	幽鬼	アガシオン	57	32	ー	ー	弱	耐	耐	ー	ジオ、霊障

BATTLE ［必2-08］

2ND DAY MON | 13:30～14:00



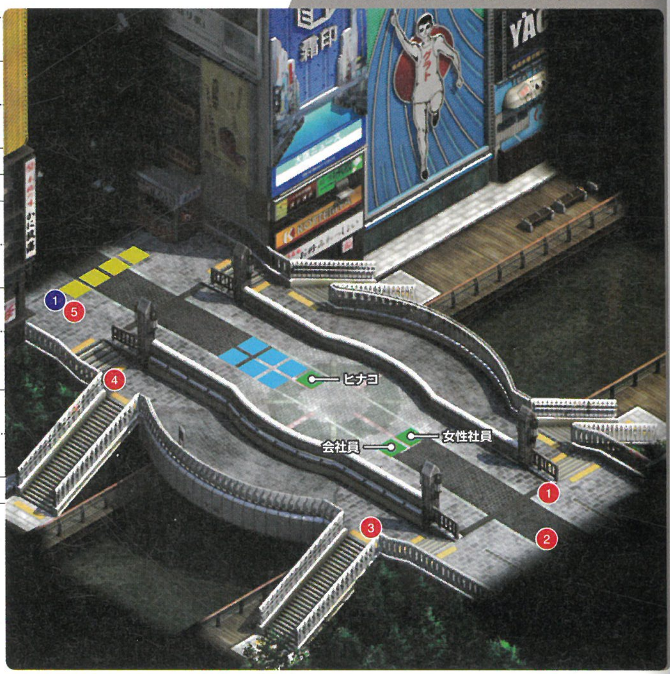
西の洗礼

謎の女性と悪魔を退けた一行はケイタを捜し街を探索するが、そこへ悪魔に追われる民間人の悲鳴が聞こえてくる。主人公たちは急ぎ声のほうへと向かうのだった。

【出撃可能キャラクター】



大阪 なんば 戎橋



【勝利条件】
・すべての悪魔の撃破

【敗北条件】
・ヒナコの死亡
・民間人の死亡
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・民間人が脱出、または敵を1チーム撃破すると出現（1）

【クリアボーナス】
・250EXP
・700マッカ

INTER MISSION

このバトルでは民間人を助けるチームと脱出地点の敵を排除するチームのふた手に分かれて行動したい。民間人を守るチームには「妖気迅雷」で移動できるイナバシロウサギを編成しておき、脱出地点に向かうチームは、付近の敵の弱点属性に合わせて「ジオ」や「アギ」が使える悪魔を編成しておくと戦いやすくなる。



脱出地点を守るチームのリーダーには、イツマデの「毒追加」に備えて「アムリタ」をセットしておこう。

◎…民間人の盾となろう

民間人を救出するには、脱出地点の確保と民間人を追いかける悪魔のせん滅を同時にこなす必要がある。戦力をふた手に分けて、片方を脱出地点の防衛に回し、もう片方はヒナコと一緒に橋を進んでいこう。橋を進むチームは「妖気迅雷」を使って一気に進み、敵と民間人のあいだに割り込めればベスト。みずからを盾とし敵から民間人を守ろう。



脱出地点を防衛するチームは、逃げてくる民間人が攻撃されないように脱出地点付近の敵を一掃しよう。

◎…ヒナコの状態にも注意しよう

ヒナコは積極的に敵へと攻撃を仕掛けていくが、放っておくと死亡することがある。彼女の戦闘結果をよく見ておき、HPが減っていたら「ディア」や「おまじない」などで回復してあげよう。また、強力なガギソンが率いる1のチームは、キキーモラをさきに倒して「ディア」や「献身」を使われないようにしたい。攻撃するときは、ガギソン、キキーモラともに弱点である衝撃属性の「ザン」を使っていこう。



オーガやオバリヨンの種族特有スキル「呪縛」で敵チームの移動力を下げ、民間人に近づかせないのも有効。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	－	－	－	－	弱	－	ジオ、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	102	38	－	－	－	－	弱	－	ジオ、いけにえの盟約
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	－	－	－	－	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	－	耐	－	弱	無	－	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	－	耐	－	弱	無	－	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		8	邪鬼	オーガ	112	13	－	弱	耐	弱	弱	－	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	－	弱	耐	－	－	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	－	弱	耐	－	－	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		8	妖精	ノッカー	96	24	－	耐	耐	弱	弱	－	ザン、ディア、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	－	弱	耐	－	－	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	－	弱	耐	－	－	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	－	耐	－	弱	無	－	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	－	－	弱	弱	無	－	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	邪鬼	オーガ	112	13	－	弱	耐	弱	弱	－	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	－	－	弱	弱	無	－	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	－	－	弱	弱	無	－	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	－	－	弱	弱	無	－	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	－	－	－	－	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

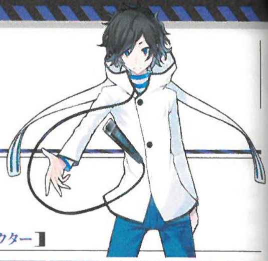
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE ［必2-10］

2ND DAY　MON　14:30～15:00



激闘なにわ魂

【出撃可能キャラクター】



ヒナコの情報から、死に顔動画に映っていた場所はビックマン前の階段と判明する。そこでケイタと再会するが、ほかにも悪魔から逃げる人々と出会う。

大阪　梅田　ビックマン前

【勝利条件】
・すべての悪魔の撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅
・ケイタの死亡

【出撃条件】
・ヒナコの出撃

【増援出現条件】
・瘴気から出現（❶～❹）

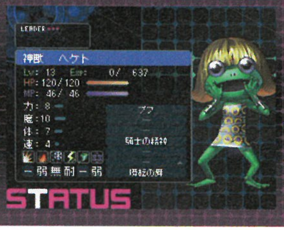
【クリアボーナス】
·320EXP
·500マッカ



※❶～❹は瘴気から出現

INTER MISSION

敵の数が多く増援も出現する。「ディア」や「献身」が使えるキキーモラなどの仲魔を各チームに編成するなど、回復手段を多めに準備しておこう。また、新たな悪魔が合成できるレベルに到達しているはずなので、ビルヴィスとアガシオンの合体で作成できる物理攻撃に優れHPも高いジャンバヴァンなどの強力な悪魔を用意しておこう。



強敵ともなるトウビョウやジャンバヴァンは氷結属性が弱点。魔が高く「ブフ」が使えるヘケトも作っておこう。

ケイタを援護しつつ瘴気を消そう

まずは1チームが、初期配置に近いマップ左側の瘴気のうえに立ち、コマンド「暴走携帯を破壊」を選んで瘴気を消そう。残りのチームはケイタと合流し、階段の下で敵を迎撃するといい。なお、敵は強力でケイタの死亡確率が高いので、危なくなったら「ディア」で回復してあげるのを忘れないようにしたい。



瘴気は全部で4ヵ所。エスカレーターにある瘴気は「夢幻の具足」や「飛翔」があれば迂回せずに消せる。

トウビョウは一気に接近して撃破

トウビョウがいるチームは、種族特有スキル「邪念の波動」の効果で2マス離れた場所にも攻撃が可能。一方で、行動順が回ってくるのが遅くなってEXTRA TURNも発生しないという欠点があるので、接近してしまえば倒すのは難しくない。ほかの敵よりも優先して狙い、遠距離から攻撃されるまえに倒そう。



⑥のチームに対しては「ブフ」で攻撃すれば弱点を突けるうえに凍結の状態異常も狙えて一石二鳥だ。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	―	―	―	―	弱	―	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		14	龍王	マカラ	146	44	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、対魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、対魔力、龍胴絞め
②	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
③	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	―	耐	―	弱	無	―	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
④	3	12	邪龍	トウビョウ	112	40	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		12	邪龍	トウビョウ	112	40	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	―	―	―	―	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
⑤	3	9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		8	邪鬼	オーガ	112	13	―	弱	耐	弱	弱	―	怒りの一撃、騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
		15	邪鬼	モコイ	168	22	―	弱	無	―	―	―	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
⑥	3	12	邪龍	トウビョウ	57	32	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	112	13	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		13	幻魔	ジャンバヴァン	112	13	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
⑦	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	―	―	―	―	弱	―	ジオ、いけにえの盟約
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
❶	4	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	―	耐	―	弱	無	―	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	―	耐	―	弱	無	―	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
❷	3	12	邪龍	トウビョウ	112	40	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		12	邪龍	トウビョウ	112	40	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	112	13	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
❸	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	―	―	―	―	弱	―	ジオ、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	102	38	―	―	―	―	弱	―	ジオ、いけにえの盟約
		8	鬼女	キキーモラ	70	59	―	―	―	―	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
❹	3	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	―	耐	―	弱	無	―	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		13	幻魔	ジャンバヴァン	112	13	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	―	耐	―	弱	無	―	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化

BATTLE [必2-11]

2ND DAY MON 15:30



手遅れの死

ヒナコの情報でビックマンへとたどり着いた一行だが、時すでに遅くケイタは目の前で死亡する。見知った顔の死を悲しむ間もなく戦いが始まる。

【出撃可能キャラクター】



勝利条件
・すべての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・ヒナコの出撃

増援出現条件
・瘴気から出現(❶～❹)

クリアボーナス
·320EXP
·500マッカ

大阪　梅田　ビックマン前



※ ❶～❹は瘴気から出現

INTER MISSION

［必2-10］に敵配置が似ているが、ここでは「嵐の乱舞」を使う強力な悪魔ワイラが登場する。あらかじめ衝撃耐性のあるジャンバヴァンやビルヴィスを用意し、対ワイラ用のチームを編成しよう。また「毒追加」があるイツマデが多く出現するので、「アムリタ」が使える仲魔を用意し、MPの多いイオには「アムリタ」をセットしておきたい。



ジョーとの縁がステージ1なら衝撃耐性があるので、対ワイラ用チームのリーダーにするのにオススメだ。

瘴気を消しつつ敵を迎撃

瘴気を放置すると増援が出現して危険なので、初期配置の近くにあるものから消していこう。まずは、1チームをマップ左側にあるふたつの瘴気を消しに向かわせたい。残りのチームは、ワイラのチームがいる方向へと進み階段の下で敵を迎撃、敵の数が減ったところで柱の裏の瘴気を消して残りの敵を倒そう。



ワイラのいるチームは「ディア」を使うイナバシロウサギから攻撃しよう。弱点はワイラと同じ火炎だ。

トウビョウを優先して撃破

トウビョウは、「邪念の波動」の効果で2マス離れた位置からの攻撃が可能。遠距離から一方的に攻撃してくるので、こちらからは反撃できない。トウビョウのいるチームが移動を開始したら、こちらから一気に接近して集中攻撃で早めに倒してしまいたい。あとは残った敵を順に倒せば問題ない。



敵の遠距離攻撃時、こちらはコマンドを選択できない。つねにHPを多めに保ち、攻撃に耐えられるようにしたい。

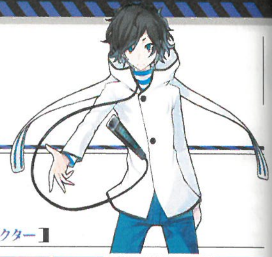
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
❷	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
❸	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
❹	3	12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
❺	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、対魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、対魔力、龍胴絞め
❻	3	12	邪龍	トウビョウ	57	32	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	112	13	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		13	幻魔	ジャンバヴァン	112	13	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
❼	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
1	4	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
2	3	12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	112	13	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
3	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		8	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
4	3	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		13	幻魔	ジャンバヴァン	112	13	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化

BATTLE [必2-13]

2ND DAY MON | 17:00 ~ 18:00 |

メラクの出現



通天閣を攻撃目標とする謎の敵メラク。ヤマトの指示により通天閣にたどり着いた主人公たちは、大阪で知り合った仲間とともに戦いを挑む。

【出撃可能キャラクター】



大阪　新世界　大阪本局



【勝利条件

・メラクの撃破

【敗北条件

・主人公たちの全滅
・通天閣基部の破壊

【出撃条件

・なし

【増援出現条件

・❶が行動順を迎えると出現（❶～❸）
・❷か❸を撃破すると出現（❹～❼）

【クリアボーナス

・600EXP
・1300マッカ

INTER MISSION

メラクは射程が3と長く「氷の乱舞」を使うため、氷結耐性がないと接近するまえに大ダメージを受けてしまう。メラクの弱点である衝撃属性の「嵐の乱舞」を使えるうえに氷結耐性を持つエンジェルを対メラクのチームに編成しよう。デビオクの会員ランクがゴールドになっていれば、ガギソンとノッカーを落札し、合体させれば作成できる。



会員ランクがノーマルの場合、氷結無効を持つモコイがオススメ。購入だけで合体する必要がないので楽だ。

◎…通天閣基部をふさごう

メラクミサイルは2ヵ所にある通天閣基部を一直線に目指すので、あらかじめ2チームでこの通天閣基部をふさいでしまえば通天閣の破壊を防ぐことができる。あとは、メラクを倒すまでそこで敵の攻撃を耐えればOKだ。ただし、敵の集中攻撃を受けるので、「ディア」や「献身」、「おまじない」といったHP回復スキルが使える悪魔を編成しておき防御に徹しよう。



メラクミサイルは基部を目指し一直線に移動のみを続けるが、基部がふさがれていると攻撃も仕掛けてくる。

◎…メラク正面の移動は避けよう

一見、メラクの正面には広い移動スペースがあるが、正面3マス分の幅でマップ端まで届く威力の高い「周極の巨砲」を放ってくる。絶対に正面には侵入しないように、接近するときは歩道の上を通って移動しよう。また、メラクは攻撃範囲が4マスと広いので、接近の際は5マス以上離れた位置から一気に隣接すること。接近後は弱点の衝撃属性か耐性のない物理属性で攻撃してダメージを与えていこう。



メラクの攻撃は非常に強力。メラクに接近するチームは互いのHPを回復できるように近い位置で戦いたい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	22	巨門星	メラク	???	???	ー	耐	耐	耐	耐	無	氷の乱舞、なぎ払い、耐電撃、巨門星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❷	4	16	霊鳥	モー・ショボー	133	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
❸	3	16	幽鬼	ティング・カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、ニガヨモギ、マヒ追加、霊障
		15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
❶	6	20	巨門	メラクミサイル	128	59	ー	ー	弱	弱	ー	弱	巨門の使者
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❷	6	20	巨門	メラクミサイル	128	59	ー	ー	弱	弱	ー	弱	巨門の使者
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❸	6	20	巨門	メラクミサイル	128	59	ー	ー	弱	弱	ー	弱	巨門の使者
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❹	4	16	霊鳥	モー・ショボー	133	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
❺	3	16	幽鬼	ティング・カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、ニガヨモギ、マヒ追加、霊障
		15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
❻	4	16	霊鳥	モー・ショボー	133	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
❼	3	16	幽鬼	ティング・カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、ニガヨモギ、マヒ追加、霊障
		15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

FREE BATTLE FB2-A

2ND DAY MON | 07:00 ～ 10:30

東京 浅草 仙草寺



勝利条件

・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・130マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	幽鬼	アガシオン	57	32	ー	ー	弱	耐	耐	ー	ジオ、霊障
3	邪鬼	オバリヨン	56	11	ー	ー	弱	弱	ー	ー	エクスムーブ、呪縛
3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
6	幻魔	タム・リン	66	16	ー	ー	ー	ー	ー	弱	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足
7	妖精	ノッカー	90	22	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、エクスティール、耐火炎、おまじない
3	妖精	ピクシー	35	34	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、ジオ、おまじない
1	幽鬼	ポルターガイスト	26	14	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障

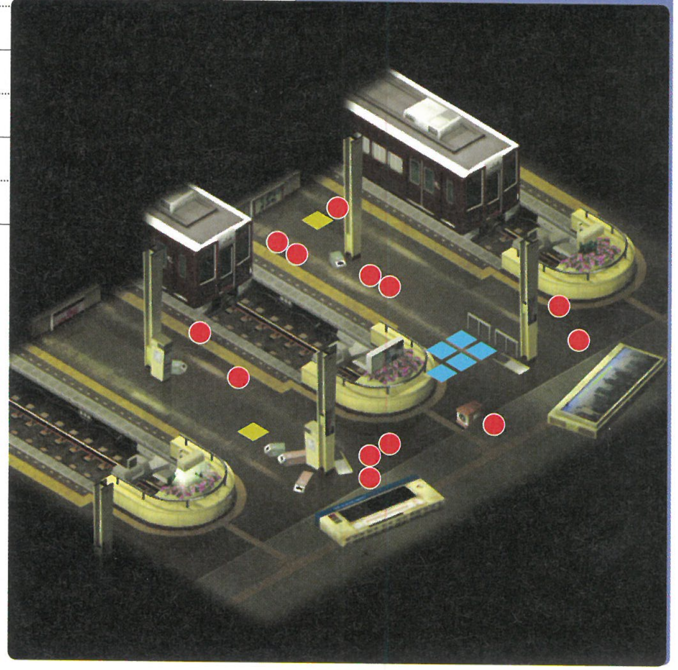
PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

ブフ、エクスムーブ、ねらい撃ち、怒りの一撃、ザン、物理鋭化、英霊の加護、耐火炎、539マッカ

FREE BATTLE FB2-B

2ND DAY MON | 11:30 ～ 17:00

大阪 梅田 桟急線ホーム



勝利条件

・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・230マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
8	妖精	ノッカー	96	24	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、アムリタ、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない
8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

ブフ、エクスムーブ、ねらい撃ち、怒りの一撃、ザン、物理鋭化、英霊の加護、耐火炎、502マッカ

FREE BATTLE FB2-C

2ND DAY MON 17:30～19:30

大阪　梅田　ビックマン前

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・230マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	怒りの一撃、騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
8	妖精	ノッカー	96	24	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、アムリタ、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない
7	妖精	ノッカー	90	22	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、エクスティール、おまじない

FREE BATTLE FB2-D

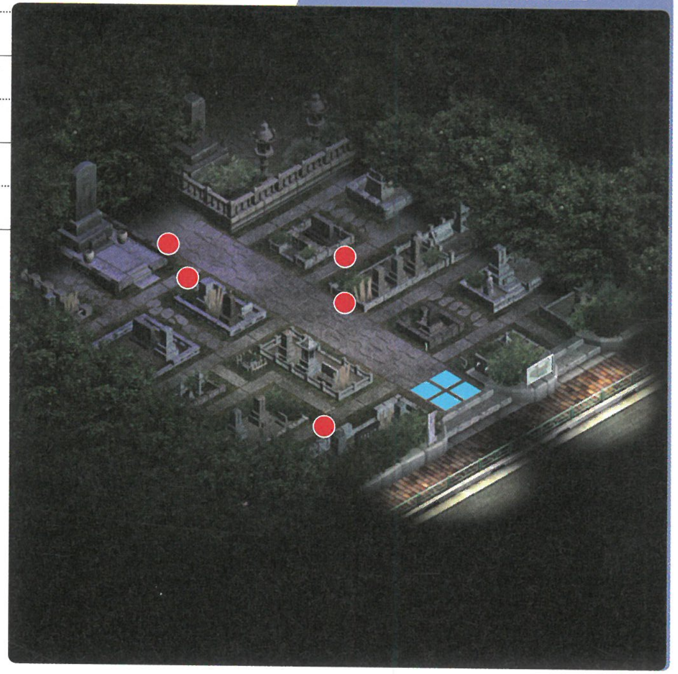
2ND DAY MON 20:30～21:00

東京　青山　青山霊園

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・600マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
16	幽鬼	ティング・カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
12	邪龍	トウビョウ	174	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
16	霊鳥	モー・ショボー	146	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の活泉、飛翔
15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー

不穏の火曜日

3RD DAY

マコトから、ジプス名古屋支局が音信不通になったこと、そしてダイチの安否が分からないことを聞いた主人公たちは事態を究明するため、名古屋へと向かう。

Check Point 1
悪魔合体が便利になる追加機能

［必3-04］クリア後、フミにパソコンのメモリを探してくるように頼まれる。これは［任3-04］で入手できるが、時間の猶予が短い。メモリを入手できないと［必3-06］が出現せずジュンゴが死亡してしまうので、［任3-04］に間に合うように、早めにイベントを進めていこう。

また、3RD DAY以降、名古屋には帽子をかぶった謎の男が出没するようになる。彼は仲間にならないが縁イベントがあり（→P291）、すべて発生させていくと6TH DAYにイベントバトルが出現する。仲間の何人かと非常に縁の深い人物なので、興味があればイベントを追ってみよう。

Check Point 3
ゴーストQにはひとりで挑む

［任3-03］はバトルの発生する任意イベント。ここでゴーストQを撃破すれば合体が解禁されるが、主人公以外に仲間がひとりでもいるとゴーストQは撤退し、彼と戦うことができない。バトルは楽になるものの最大の特典が失われてしまうので、仲間を同行させるのはひかえておこう。仲間を同行させるためには［任3-01］か［任3-02］をさきに発生させればいいが、それは同行を渋るイオやジョーに無理強いした場合のみ。ゴーストQと戦えなくなるだけでなく、親密度の面からもオススメはできない。



ここでは、彼女の心境を考えて無理に同行を求めないほうが得策。親密度が上がり、ゴーストQとも戦える。

●イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必3-01	いざ名古屋へ	08:00～08:30	新橋駅 専用車両ホーム	
必3-02	追撃GIRL	09:00～10:00	名駅 金時計前	解説はP98
必3-03	奮闘GUY	09:30～10:30	栄 センタリングパーク	解説はP100
必3-04	ハッカーの正体	10:30～11:30	久屋大通 名古屋テレビ塔	解説はP102
必3-05	ニカイアの謎	11:00～19:00	栄 水晶広場	[必3-04]後
必3-06	ダイチの救出	12:30～13:00	伏見 みんなの科学館	[必3-07]とどちらか一方のみ。解説はP104
必3-07	さよならジュンゴ	13:30	伏見 みんなの科学館	[必3-06]とどちらか一方のみ。解説はP106
必3-08	憤怒の男	13:00～15:00	久屋大通 名古屋支局	[必3-06]か[必3-07]後。解説はP108、P110
必3-09	サーバは何処だ	13:00～19:30	久屋大通 名古屋テレビ塔	[必3-05]と、[必3-06]か[必3-07]後
必3-10	アウトロー	13:30～19:30	伏見 でんきの博物館	[必3-08]後
必3-11	狙われるタワー	13:30～19:30	久屋大通 名古屋テレビ塔	[必3-08]後
必3-12	東京への帰還	19:30～20:00	名駅 専用車両ホーム	
必3-13	就寝	21:00	永田町 東京支局	
任3-01	消えうせた願い	07:00～08:00	池袋 副都会線ホーム	[必3-01]後消滅
任3-02	黄昏のジョー	07:00～08:00	港区 芝公園	[必3-01]後消滅
任3-03	タイマンQさん	07:30～08:00	霞ヶ関 日比谷公園	解説はP112
任3-04	メモリを求めて（成功）	11:00～12:00	大須 赤門前	[必3-04]後
任3-05	メモリを求めて（失敗）	12:30～13:00	大須 赤門前	[必3-04]後
任3-06	微かな疑念	14:00～19:30	久屋大通 名古屋支局	[必3-10]後
FB3-A	フリーバトルA	07:00～08:30	渋谷 宮下公園	[必3-01]後消滅。解説はP114
FB3-B	フリーバトルB	09:00～13:30	伏見 立体駐車場	[必3-06]か[必3-07]後消滅。解説はP115
FB3-C	フリーバトルC	10:00～19:30	名駅 金時計前	[必3-02]と[必3-03]後出現、[必3-09]と[必3-10]と[必3-11]後消滅。解説はP116
FB3-D	フリーバトルD	13:00～19:30	伏見 プラネタリウム	解説はP117
FB3-E	フリーバトルE	19:00～20:00	久屋大通 名古屋テレビ塔	[必3-09]と[必3-10]と[必3-11]後出現。解説はP118
FB3-F	フリーバトルF	20:30～21:00	港区 東京タワー	[必3-12]後。解説はP119

●イベントタイムチャート



BATTLE [必3-02]

3RD DAY TUE 09:00～10:00

追撃GIRL



ダイチの消息不明と名古屋支局の音信不通という不安のさなか、手探りで名古屋の情報を集める一行。そこへ食料を抱えた民間人の集団と、気の強い少女に出会う。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件

・すべての暴徒の撃破

【敗北条件

・アイリの死亡

・主人公たちの全滅

【出撃条件

・なし

【増援出現条件

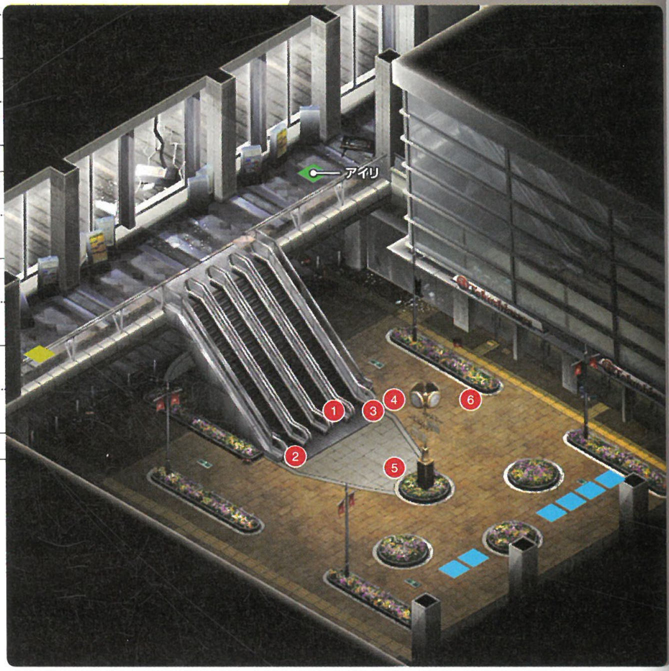
・なし

【クリアボーナス

・600EXP

・1600マッカ

名古屋 名駅 金時計前



INTER MISSION

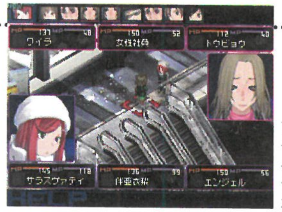
敵チームのリーダーは、すべて人間なので、貴重な先制発動スキルをクラックするチャンス。「S軽業の秘法」はぜひとも手に入れておきたい。また、ダンボールを抱えた暴徒はまっすぐ脱出地点へと逃げるため、「妖気迅雷」を使えるワイラと「飛翔」を持つモー・ショボーを入れた移動力重視のチームを編成しておこう。



ダンボールを持つ暴徒を逃すと［必3-06］と［必3-07］で敵増援として再登場するため、ここで倒しておきたい。

◎…逃げる暴徒を追いかけよう

あらかじめ移動力重視で編成したチームは、初期配置の左から2マス目から出撃すること。最初の行動順で「妖気迅雷」を使い、エスカレーターを上ってまっすぐ逃げる暴徒を追いかけて倒そう。残ったチームは、エスカレーター下にいる敵を倒しに向かう。敵との距離が近く一気につっこむと囲まれやすいので、少しずつ進んで敵をおびき出そう。



アイリはエスカレーター上の敵で足止めされる。暴徒を追いかけたチームは、暴徒を倒したあとに援護に回ろう。

◎…状態異常に注意しつつ戦おう

エスカレーター下の敵と戦うときは、❹のリリムによる「セクシーレイ」や❺の女性社員による「パララレイ」が怖い。あらかじめ、魔力属性が弱点の仲魔はストックに下げておくといいだろう。もし状態異常になってしまったら「アムリタ」ですぐに回復するように。なお、敵にはリリムやゴズキなど氷結属性に弱い悪魔が多いので「ブフ」や「氷の乱舞」で攻めて、大ダメージを狙うといい。



状態異常の治癒やHPの回復を円滑に行なうためにも、エスカレーター下で戦うチームは互いに近くで行動しよう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	19	人間	会社員	174	56	―	―	―	―	―	耐	セクシーレイ、なぎ払い、耐魔力、みかわし
		17	龍王	マカラ	167	52	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
		17	龍王	マカラ	167	52	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
2	3	20	人間	工事作業員	174	58	―	―	―	―	―	―	炎の乱舞、百烈突き、物理鋭化、S堅盾の秘法
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	―	―	―	弱	吸	―	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	―	―	―	弱	吸	―	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
3	3	19	人間	女性社員	168	58	―	―	―	耐	―	―	怒りの一撃、ザン、耐電撃、反撃
		17	妖獣	ワイラ	163	48	―	弱	―	―	―	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		12	邪龍	トウビョウ	112	40	―	耐	―	弱	無	―	ジオ、雷の乱舞、一分の活泉、毒追加、邪念の波動
4	3	20	人間	会社員	180	40	―	―	―	耐	―	―	雷の乱舞、怒りの一撃、耐電撃、S疾風の秘法
		18	鬼女	リリム	137	40	―	―	弱	無	―	―	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
		18	鬼女	リリム	137	59	―	―	弱	無	―	―	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
5	3	19	人間	女性社員	102	38	―	―	―	―	―	―	パララレイ、怒りの一撃、同族の心得・防、マヒ追加
		18	闘鬼	ゴズキ	146	44	―	反	弱	―	耐	弱	怒りの一撃、同族の心得・攻、凶化
		13	幻魔	ジャンバヴァン	146	44	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
6	3	20	人間	学生	174	58	―	耐	―	―	―	―	百烈突き、必中みね打ち、耐火炎、S軽業の秘法
		17	邪鬼	モコイ	189	24	―	弱	無	―	―	―	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		17	邪鬼	モコイ	189	24	―	弱	無	―	―	―	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

BATTLE ［必3-03］

3RD DAY TUE | 09:30～10:30 |

奮闘GUY



【出撃可能キャラクター】



複数の暴徒と戦う青年の姿を発見した主人公たち。あまりにも一方的な状況の青年を助けるために悪魔を召喚し、戦いへと乱入する。

名古屋　栄　センタリングパーク



【勝利条件】
・すべての暴徒の撃破

【敗北条件】
・ジュンゴの死亡
・主人公たちの全滅

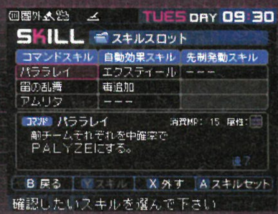
【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・敵の減少に伴い出現（❶～❷）

【クリアボーナス】
・750EXP
・1800マッカ

INTER MISSION

救出対象のジュンゴは中央の1段低いエリアにいるため、遠回りをしなければならない。ただし、霊鳥の種族特有スキル「飛翔」や幻魔の種族特有スキル「夢幻の具足」を利用すれば、最短距離で進むことが可能だ。あらかじめモー・ショボーやジャンバヴァンなどを各チームに編成しておくことで、ジュンゴを救出しやすくなる。



HPが多い強敵のゴズキは状態異常に弱い。「パララレイ」などをセットしておくと有利に戦える。

ジュンゴの救出を優先

INTER MISSIONで説明したとおり、霊鳥と幻魔を各チームに編成しておけば、最初の行動から暴力団幹部を攻撃できる。これを活用しつつ、まずは全員でジュンゴの救出に向かい、中央の広場で戦力を合流させよう。暴力団幹部を倒したあとは、階段を下りてくる敵を順に迎え撃っていくことで、敵に突っ込むジュンゴの支援も行ないやすくなり、彼が死亡する危険性が減る。



暴力団幹部が率いるゴズキは、氷結属性が弱点となっている。「ブフ」や「氷の乱舞」を使って戦おう。

増援に備えた準備をしよう

敵が残り2チームになると、敵増援が2チーム登場する。敵が3チームになった時点でHPを回復したり戦闘不能になった仲魔を帰還させて召喚しなおすなど、増援との戦いの準備も同時に進めておこう。なお、増援❶はチンピラが、増援❷はマカラが「ディア」を使うために厄介。まずは回復役に集中攻撃を仕掛けて一気に倒してしまおう。



増援の2チームは弱点が全員バラバラ。弱点を突く場合は、単体攻撃の魔法で個別に狙っていこう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	18	人間	暴力団幹部	162	50	－	耐	－	－	－	－	百烈突き、必中みね打ち、耐火炎、S軽業の秘法
		18	闘鬼	ゴズキ	203	22	－	反	弱	－	耐	弱	なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
		18	闘鬼	ゴズキ	203	22	－	反	弱	－	耐	弱	なぎ払い、同族の心得・攻、凶化

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	19	人間	学生	168	56	－	－	－	－	－	耐	セクシーレイ、暴れまくり、耐魔力、みかわし
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	－	－	弱	弱	－	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得・防、同族の心得・攻、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	－	－	弱	弱	－	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得・防、同族の心得・攻、いけにえの盟約

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	18	人間	チンピラ	156	50	－	－	－	耐	－	－	雷の乱舞、怒りの一撃、耐電撃、S疾風の秘法
		18	鬼女	リリム	137	72	－	－	弱	無	－	－	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	17	人間	青年	156	48	－	－	－	－	－	－	パララレイ、怒りの一撃、同族の心得・防、マヒ追加
		16	幽鬼	ティング・カット	161	52	－	弱	－	無	－	－	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
		17	邪鬼	モコイ	189	24	－	弱	無	－	－	－	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	17	人間	女性社員	150	52	－	－	－	耐	－	－	怒りの一撃、ザン、耐電撃、反撃
		12	邪龍	トウビョウ	112	40	－	－	弱	耐	－	弱	ジオ、雷の乱舞、一分の活泉、毒追加、邪念の波動
		19	女神	サラスヴァティ	135	105	－	弱	－	－	耐	無	ディアラマ、百烈突き、耐電撃、女神の慈愛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	18	人間	チンピラ	156	50	－	耐	－	－	－	－	炎の乱舞、ディア、耐火炎
		17	妖獣	ワイラ	163	48	－	弱	－	－	－	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		18	闘鬼	ゴズキ	203	22	－	反	弱	－	耐	弱	暴れまくり、同族の心得・攻、凶化

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	19	人間	女性社員	168	58	－	耐	－	－	－	－	炎の乱舞、アギ、耐火炎、S軽業の秘法
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	－	－	－	弱	吸	－	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		17	龍王	マカラ	167	52	－	－	－	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [必3-04]

3RD DAY TUE | 10:30～11:30 |



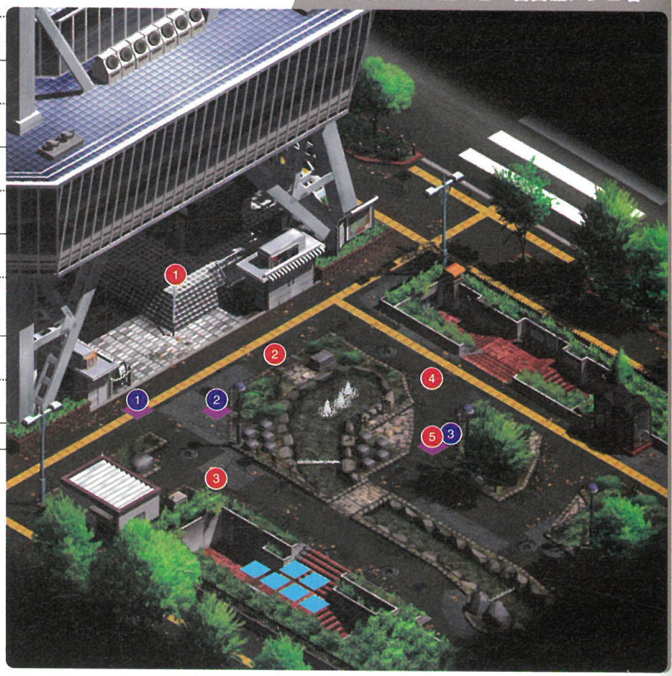
ハッカーの正体

ジュンゴの死に顔動画を見た一行は、彼の行方を知るかもしれないフミを探す。そして、テレビ塔前で様子のおかしい彼女と謎の悪魔を発見する。

【出撃可能キャラクター】



名古屋　久屋大通　名古屋テレビ塔



【勝利条件

・フミを攻撃して気絶させる

【敗北条件

・主人公たちの全滅

【出撃条件

・なし

【増援出現条件

・瘴気の出現位置に近づくと出現（①～③）

【クリアボーナス

・820EXP

・2000マッカ

INTER MISSION

ボティスはレベルが高く、弱点属性もない強敵。倒すのが難しいと感じたら、2周目以降に挑戦してもいいだろう。倒す場合は、アブラクサスの弱点でもあり、ボティスにも効果のある衝撃属性の攻撃スキルを使えるワイラを用意。余裕があるなら、ワイラとほかの悪魔を合体させて、より強力な悪魔を作成してチームに編成しよう。



登場する敵をトータルで見ると火炎属性が弱点の敵が多い。「炎の乱舞」などを使える仲魔がいると便利だ。

ボティスは待機して撤退を待つ

バトル開始時の勝利条件を満たすだけではクリアとならず、最終的には敵を全滅させる必要がある。障害となるのが強敵ボティスがいるチームだが、幸いなことにこちらから近づかなければ攻撃をしてこない。さきに初期配置の近くにいる敵を倒しつつ、橋を渡ったところに出現した瘴気を消しに向かおう。なお、ボティスはお互いに待機し続けた場合、ボティスに行動順が26回まわると撤退するので、その後にフミを倒しにいけば安全にクリアできる。また、誰かをオトリに使う戦法も有効で、防御力に自信のある仲間チームが攻撃を受けているあいだに、ボティスの脇を突破してフミのいるところまで進むといい。

ちなみに、マップ上には瘴気が3つあるが、バトル開始時は出現していない。出現位置に近づいたり、❺のチームを倒すと出現して増援が送り込まれてくる。着実に出現するすべての敵を倒しつつ進むなら、マップ右側を迂回してすべての瘴気を消しつつ、噴水の上側を通るように進んでいこう。

ボティスの強力なスキルに注意

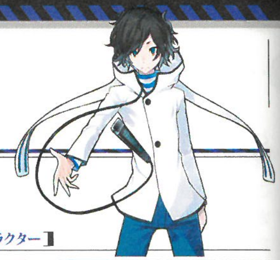
ボティスを倒すと強力なスキルをクラックできるうえに、合体が解禁されるので倒す価値は高い。ボティスはすべての攻撃を1回無効化する「護りの盾」を多用するため、「嵐の乱舞」など複数回攻撃できるスキルで効果を消しつつダメージを与えよう。また、複数のチームで、邪龍の種族固有スキル「邪念の波動」を利用しての遠距離攻撃も有効。ボティスが「護りの盾」を使えないので、ダメージを与えやすく反撃も受けない。なお、ボティスは強力な電撃属性のスキル「ジオダイン」を使う。電撃属性に耐性を持つ仲魔でないと一撃で戦闘不能になるので、リリムやハクジョウシを仲魔に入れておくといいだろう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	2	22	人間	菅野史	154	127	ー	ー	耐	ー	ー	ー	ハッキング、耐氷結、S的中の秘法
		23	邪神	オーカス	210	52	弱	ー	耐	耐	ー	耐	怒りの一撃、物理鋭化、対氷結、混沌の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
❷	3	37	堕天使	ボティス	???	???	耐	ー	ー	反	ー	無	ジオダイン、護りの盾、ディアラマ、電撃反射、耐物理、エクスティール、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得·防、同族の心得·攻、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得·防、同族の心得·攻、いけにえの盟約
❸	3	21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
❹	3	21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
❺	3	20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
①	3	21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
		18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
②	3	21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
③	3	20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

BATTLE [必3-06]

3RD DAY TUE | 12:30～13:00 |



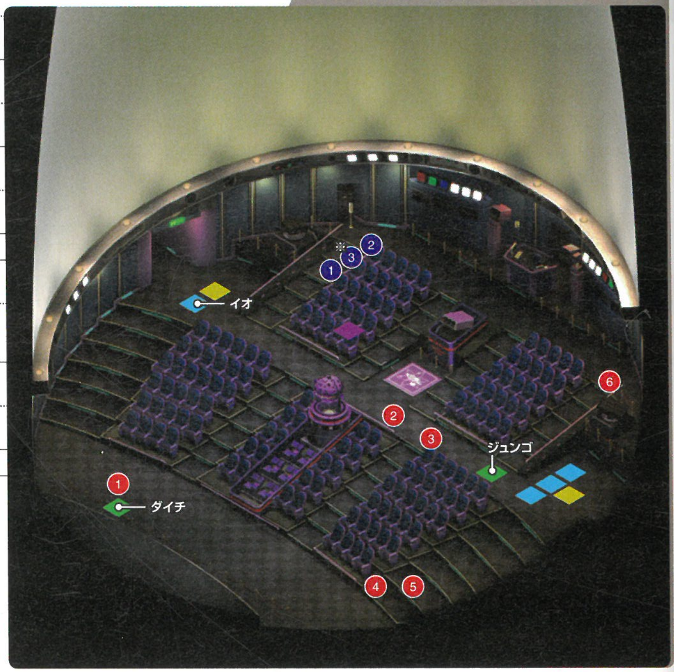
ダイチの救出

フミからの情報でみんなの科学館へと向かった主人公たちは、そこで暴徒たちと戦うジュンゴの姿と、縄に縛られて拘束されたダイチを発見する。

【出撃可能キャラクター】



名古屋　伏見　みんなの科学館



※［必3-02］で暴徒を逃した場合のみ出現

【勝利条件】
・すべての暴徒の撃破

【敗北条件】
・イオの出撃

【出撃条件】
・ダイチまたはジュンゴの死亡
・主人公たちの全滅

【増援出現条件】
・ダイチを救出する、または敵の減少に伴い出現（1～3）

【クリアボーナス】
・880EXP
・2200マッカ

INTER MISSION

狭い通路で戦うことになるバトルなので、あらかじめ霊鳥の種族特有スキル「飛翔」を用意すれば、障害物に邪魔されず移動することができる。ハンサやモー・ショボーなどを作成しておき、各チームに編成しておくといいだろう。なお、単独行動をとるイオのチームには、強力な悪魔を編成して孤立した状態でも戦えるようにしたい。



6の会社員が持つ「メディア」はチーム全体を回復できる便利なスキルなので、スキルクラックを狙っておきたい。

イオでダイチを救出しよう

イオのだんぼーる大作戦の概要は、敵の目を主人公たちがひきつけているあいだに、イオがダイチを救出するというもの。まず、イオはマップの左側を通ってダイチのもとへと移動。ダイチのかたわらには1のチンピラが待機しているので、これを倒してからダイチを救出しよう。一方で主人公たちは敵へと突撃するジュンゴを援護する。ジュンゴが死亡すると敗北となるので、HPが減ったらすぐに回復してあげよう。あとは、向かってくる敵を迎撃していけばいい。



ダイチはイオ以外でも救出可能だが、敵中を突破する必要があるのでイオを向かわせたほうが賢明だ。

ダイチは主人公たちのほうへ誘導

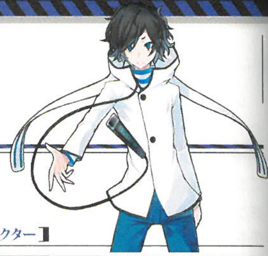
イオがダイチを救出すると脱出地点が2ヵ所出現し、ダイチはイオのあとを追いかけて移動するようになる。ダイチは移動力が3に低下しているうえ攻撃が一切できないので、敵がいないほうの脱出地点へと誘導してやろう。敵増援が左側の脱出地点近くに出現するため、多少遠回りになるが味方が多くいる右側の脱出地点のほうへ逃したほうが安全だ。イオ以外のチームはダイチがいるほうへと移動し、ダイチが逃げ切れるようにサポートしてやるといい。ちなみに、［必3-02］でダンボールを抱えた暴徒を逃がしていると敵増援が1チーム増えるが、強敵ではないのでそこまで問題はないはずだ。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	22	人間	チンピラ	186	60	－	－	耐	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、迅速の寄せ、S軽業の秘法
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
2	3	22	人間	青年	192	62	－	－	－	－	－	－	怒りの一撃、百烈突き、マハザン、エクスティール、S的中の秘法
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	－	－	弱	弱	－	嵐の乱舞、ザン、同族の心得・防、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	－	－	弱	弱	－	嵐の乱舞、ザン、同族の心得・防、いけにえの盟約
3	3	22	人間	チンピラ	192	64	－	耐	－	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、耐火炎、S烈攻の秘法
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	－	無	弱	－	－	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		18	鬪鬼	ゴズキ	203	22	－	反	弱	－	耐	弱	暴れまくり、同族の心得・攻、凶化
4	3	22	人間	学生	186	64	－	耐	－	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、迅速の寄せ、S烈攻の秘法
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	－	弱	反	耐	－	－	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	－	弱	反	耐	－	－	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
5	3	22	人間	女性社員	186	66	－	－	－	－	－	－	セクシーレイ、ディアラマ、グリモア、みかわし、S軽業の秘法
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	－	無	弱	－	－	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	－	無	弱	－	－	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
6	3	22	人間	会社員	192	64	－	－	－	－	－	－	暴れまくり、メディア、双手、S堅盾の秘法
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	－	－	－	弱	吸	－	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	－	－	－	弱	吸	－	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
1	3	19	学生	学生	168	56	－	－	－	－	－	耐	セクシーレイ、暴れまくり、耐魔力、みかわし
		17	妖獣	ワイラ	163	48	－	弱	－	－	－	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		17	妖獣	ワイラ	163	48	－	弱	－	－	－	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
2	3	20	人間	チンピラ	174	54	－	－	－	耐	－	－	雷の乱舞、怒りの一撃、耐電撃、S疾風の秘法
		16	幽鬼	ティング・カット	161	52	－	弱	－	無	－	－	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
		16	幽鬼	ティング・カット	161	52	－	弱	－	無	－	－	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
3	3	20	人間	会社員	180	58	－	－	－	－	－	－	炎の乱舞、百烈突き、物理鋭化、S堅盾の秘法
		17	龍王	マカラ	167	52	－	－	－	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
		17	龍王	マカラ	167	52	－	－	－	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め

BATTLE ［必3-07］

3RD DAY　TUE　13:30



さよならジュンゴ

みんなの科学館にやってきた一行。だが、ジュンゴはダイチを人質に取られ、無抵抗のまま殺されてしまった。そして暴徒の狂気が、こちらへと向けられる。

【出撃可能キャラクター】



名古屋　伏見　みんなの科学館

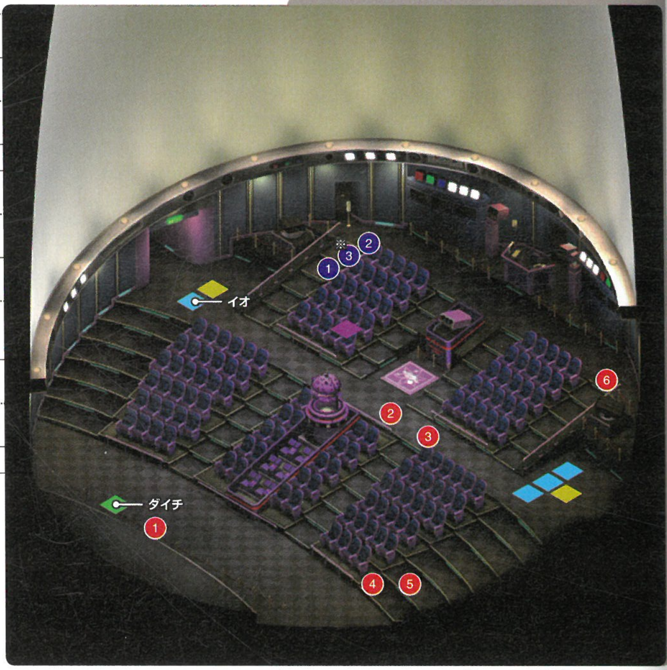
【勝利条件】
・すべての暴徒の撃破

【敗北条件】
・ダイチの死亡
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・イオの出撃

【増援出現条件】
・ダイチを救出する、または敵の減少に伴い出現(❶〜❸)

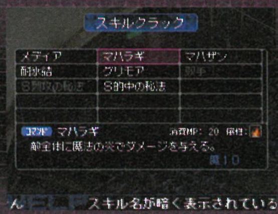
【クリアボーナス】
·880EXP
·2200マッカ



※［必3-02］で暴徒を逃した場合のみ出現

INTER MISSION

イオは自身が立案の作戦によって別行動となる。味方から離れて行動するので、強力な仲魔をチームに編成しておこう。また、便利なスキルが数多く手に入るので、スキルクラックする敵の選択は慎重に。なかでも、チーム全体を回復する「メディア」と、攻撃力を上昇させる先制発動スキルの「S烈攻の秘法」は必ずクラックしておきたい。



全体攻撃の「マハラギ」や「マハブフ」などもスキルクラック候補。戦力事情に合わせて選択していこう。



……狭い通路で敵を迎撃しよう

まず、主人公たちは周囲の敵を倒すことに集中しよう。初期配置のすぐ左側の階段の上で待ち伏せしてもいいが2方向から敵に囲まれてしまうので、❸の敵付近の狭い通路を利用して敵チームの行動を制限し、複数の敵チームから狙われないように各個撃破していこう。そのあと、ダイチ救出後と邪魔になるマップ右下の敵へと向かって進軍していきたい。別の場所から出撃したイオは、マップ左の壁沿いに進んで、ダイチのもとへと接近しよう。



狭い通路は1チーム分のスペースしかない。こちらも移動は限られるが、安全に敵チームを個別に撃破できる。



……イオでダイチを救出しよう

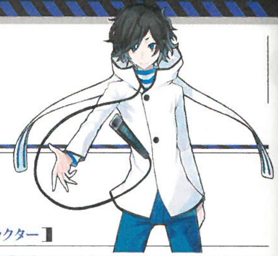
マップの左側から出撃するイオはダンボールをかぶっていて、バトルが開始された時点では敵から認識されていない。この状態を利用し、マップ左側を移動してダイチの救出に向かおう。ダイチの近くには敵がいるが、ダイチ救出まえに攻撃して倒してしまえば問題はない。救出後は移動力が3に低下したダイチを引き連れての脱出となる。敵増援で出口をふさがれる可能性がある左側の脱出地点よりも、味方が多くいる右側の脱出地点を目指したほうが安全だ。ちなみに［必3-06］と同じく、［必3-02］でダンボールを抱えた暴徒を逃していると敵の増援が1チーム増えることになるので、注意しておこう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	22	人間	チンピラ	186	60	ー	ー	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、迅速の寄せ、S軽業の秘法
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
❷	3	22	人間	青年	192	62	ー	ー	ー	ー	ー	ー	怒りの一撃、百烈突き、マハザン、エクスティール、S的中の秘法
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、同族の心得·防、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、同族の心得·防、いけにえの盟約
❸	3	22	人間	チンピラ	192	64	ー	耐	ー	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、耐火炎、S烈攻の秘法
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得·攻、凶化
❹	3	22	人間	学生	186	64	ー	耐	ー	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、迅速の寄せ、S烈攻の秘法
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
❺	3	22	人間	女性社員	186	66	ー	ー	ー	ー	ー	ー	セクシーレイ、ディアラマ、グリモア、みかわし、S軽業の秘法
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
❻	3	22	人間	女性社員	192	64	ー	ー	ー	ー	ー	ー	暴れまくり、メディア、双手、S堅盾の秘法
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
➊	3	19	学生	学生	168	56	ー	ー	ー	ー	ー	耐	セクシーレイ、暴れまくり、耐魔力、みかわし
		17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
➋	3	20	人間	チンピラ	174	54	ー	ー	ー	耐	ー	ー	雷の乱舞、怒りの一撃、耐電撃、S疾風の秘法
		16	幽鬼	ティング·カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
		16	幽鬼	ティング·カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
➌	3	20	人間	会社員	180	58	ー	ー	ー	ー	ー	ー	炎の乱舞、百烈突き、物理鋭化、S堅盾の秘法
		17	龍王	マカラ	167	52	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
		17	龍王	マカラ	167	52	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め

BATTLE [必3-08]

3RD DAY TUE | 13:00～15:00 |



憤怒の男①

名古屋支局を占拠する暴徒に対して反撃に出た主人公たち。略奪中の暴徒を統率しているのは、栗木ロナウドという若者だった。

【出撃可能キャラクター】



名古屋 久屋大通 名古屋支局



【勝利条件】
・ロナウドの撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・150EXP
・1700マッカ

INTER MISSION

このバトルとつぎの[必3-08]憤怒の男②は連戦となる。チーム編成は再度可能だが、悪魔合体やデビオクは利用できないので、あらかじめつぎのバトルも踏まえた強化をしておきたい。強敵となるロナウドのチームには物理耐性を持つ悪魔が多い。敵チーム全体に通用する、電撃属性の魔法攻撃が主体のチームを編成して挑むといいだろう。



ロナウドが持つスキル「吸魔」は、つぎのバトルでも役に立つのでぜひともクラックしておきたいところ。

⦿…敵の目標地点をふさごう

開始後マップ下に目標地点が2ヵ所出現し、ダンボールを持った暴徒はそこへと向かって移動する。暴徒たちには逃げられてもとくに問題ないが、経験値やマッカを稼いだりスキルクラックを狙う場合は目標地点を味方でふさぎ、接近してきたところを個々に迎撃していくといい。残るロナウドは攻撃力が高いので、HPを回復して万全の態勢で臨もう。



❻のチンピラが持つ「耐物理」は、今後のバトルでも役立つスキル。防御面を重視するならクラックしておこう。

⦿…弱い悪魔から優先して撃破

ロナウドのチームの悪魔はバフォメットとスパルナ。なかでもスパルナはHPが低く、電撃属性の弱点を持つので倒しやすい。最初に「ジオ」を連発して麻痺を狙いつつ、ダメージを与えて倒してしまおう。そのあとはバフォメット、リーダーのロナウドと順番に撃破していくといい。なお、ロナウドのチームはバフォメットの「混沌の波動」の効果で射程が3マスもある。攻撃時は4マス離れた位置から一気に接近すること。



ロナウドは「メディア」を使うので、回復されないよう1体ずつ集中的に攻撃をして順番に倒していこう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	30	人間	栗木ロナウド	286	76	―	耐	―	―	―	耐	吸魔、なぎ払い、メディア、みかわし、耐魔力、S的中の秘法
		32	邪神	バフォメット	213	159	耐	耐	耐	―	―	無	マハラギ、吸魔、耐物理、耐氷結、混沌の波動
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、捨身の一撃、マヒ追加、飛翔

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	23	人間	チンピラ	192	62	―	―	耐	―	―	―	マハブフ、ブフ、耐氷結、S烈攻の秘法
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	―	弱	吸	―	―	―	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	―	弱	吸	―	―	―	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	23	人間	会社員	204	66	―	―	―	耐	―	―	雷の乱舞、マハジオ、耐電撃、グリモア、S軽業の秘法
		23	邪鬼	オグン	256	29	―	耐	弱	―	―	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
		23	邪鬼	オグン	256	29	―	耐	弱	―	―	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	23	人間	会社員	204	66	―	耐	―	―	―	―	炎の乱舞、メディア、怒りの一撃、耐火炎、S的中の秘法
		23	邪鬼	オグン	256	29	―	耐	弱	―	―	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	―	―	―	弱	吸	―	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍

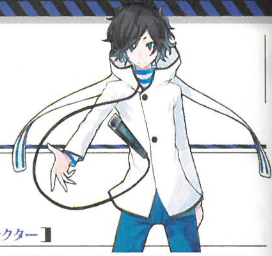
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	2	23	人間	会社員	204	66	―	―	―	―	―	―	ディアラマ、マハザン、迅速の寄せ、S堅盾の秘法
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	―	弱	反	耐	―	―	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
		23	邪神	オーカス	210	52	弱	―	耐	耐	―	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	23	人間	チンピラ	192	62	耐	―	―	―	―	―	なぎ払い、捨身の一撃、双手、耐物理、S烈攻の秘法
		24	天使	パワー	222	49	―	―	―	耐	―	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		24	天使	パワー	222	49	―	―	―	耐	―	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯

BATTLE ［必3-08］

3RD DAY TUE | 13:00～15:00 |

憤怒の男②



ロナウドを倒し名古屋支局の混乱は治まったかに見えたが、新たな侵略者・フェクダが姿を現す。ロナウドと主人公たちは共闘しフェクダに立ち向かうことになる。

【出撃可能キャラクター】



名古屋　久屋大通　名古屋支局



【勝利条件】
・フェクダの撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅
・ロナウドの死亡

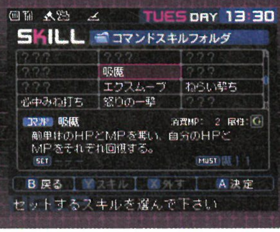
【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・時間の経過により出現（①～③）

【クリアボーナス】
・900EXP
・2000マッカ

INTER MISSION

フェクダは1体のとき、ほぼすべての攻撃を無効化する。しかし、一定時間が経過すると2体に分裂。それぞれ物理もしくは魔法が弱点となり、ダメージが与えられるようになる。2体に分離した際すばやく、それぞれの弱点が突けるよう、物理攻撃主体のチームと魔法攻撃主体のチームを編成し、フェクダの分離に備えておこう。



直前のバトルでクラックできる「吸魔」は、フェクダが合体しているときでも唯一通用する攻撃だ。

ロナウドと協力して敵を倒そう

周囲に配置されたすべての敵を倒す場合は、左右にチームを分けて下側へと移動。マップ上方にいるフェクダから逃げつつ、敵を倒していくといい。NPCのロナウドは最初の行動から、フェクダよりも周囲の敵チームに向かって移動していくが、使役する仲魔が非常に強力なため、放置してもまったく問題ない。むしろ、ロナウドがHPを減らした敵チームを優先的に狙い、経験値やマッカを稼いでおこう。



敵増援はマップ下から出現。あらかじめ味方チームを増援出現位置へと移動させておいてすぐに迎撃しよう。

分離したフェクダは同時攻撃

フェクダは合体中に攻撃しても、基本的に無効化されてしまう。唯一通用するのが万能属性の「吸魔」。HPとMPを回復しつつダメージを与えられるので、持っている場合は利用していくといい。時間が経過してフェクダが2体に分離したら、手分けして攻撃を開始しよう。ただし、分離中に片方を倒しても、もう片方のフェクダに行動順が回ってしまうと、生き残ったほうのフェクダと同じHPで合体した状態のフェクダが再登場してしまう。これを防ぐためには、分離した状態の2体のフェクダのHPを倒す直前まで減らし、行動順をよく見て、同タイミングで2体を倒すといい。また、ロナウドも「吸魔」を持っているので、フェクダが合体中はロナウドに攻撃を任せ、主人公たちは待機しておくといいだろう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	5	32	禄存星	フェクダ	???	???	無	無	無	無	無	無	捨身の一撃、嵐の乱舞、ニガヨモギ、迅速の寄せ、双手、禄存星の証
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
2	3	23	龍王	ノズチ	229	54	―	弱	耐	―	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	―	―	―	弱	吸	―	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、耐衝撃、双手、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	―	―	―	弱	吸	―	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、耐衝撃、双手、獣の跳躍
3	3	22	妖精	ジャックフロスト	192	68	―	弱	吸	―	―	―	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	―	弱	吸	―	―	―	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	―	弱	吸	―	―	―	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
4	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
		24	天使	パワー	222	49	―	―	―	耐	―	弱	エクスムーブ、アムリタ、捨身の一撃、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		23	邪鬼	オグン	256	29	―	耐	弱	―	―	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
5	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、迅速の寄せ、飛翔
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	―	弱	反	耐	―	―	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	―	弱	反	耐	―	―	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
6	3	23	龍王	ノズチ	229	54	―	弱	耐	―	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、捨身の一撃、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	―	―	弱	弱	―	嵐の乱舞、ザン、マハザン、同族の心得・防、耐物理、いけにえの盟約
		23	龍王	ノズチ	229	54	―	弱	耐	―	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、捨身の一撃、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
①	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	―	弱	吸	―	―	―	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		22	妖精	ジャックフロスト	192	68	―	弱	吸	―	―	―	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
②	3	23	龍王	ノズチ	229	54	―	弱	耐	―	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	―	―	―	弱	吸	―	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、耐衝撃、双手、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	―	―	―	弱	吸	―	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、耐衝撃、双手、獣の跳躍
③	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		23	邪神	オーカス	210	52	弱	―	耐	耐	―	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔

BATTLE ［任3-03］

3RD DAY　TUE　07:30～08:00

タイマンQさん



【出撃可能キャラクター】



日比谷公園を訪れた主人公は謎の歌声を耳にする。その歌声の主・ゴーストQと名乗る謎の悪魔は、主人公に突然のタイマン勝負を挑んでくる。

東京　霞ケ関　日比谷公園

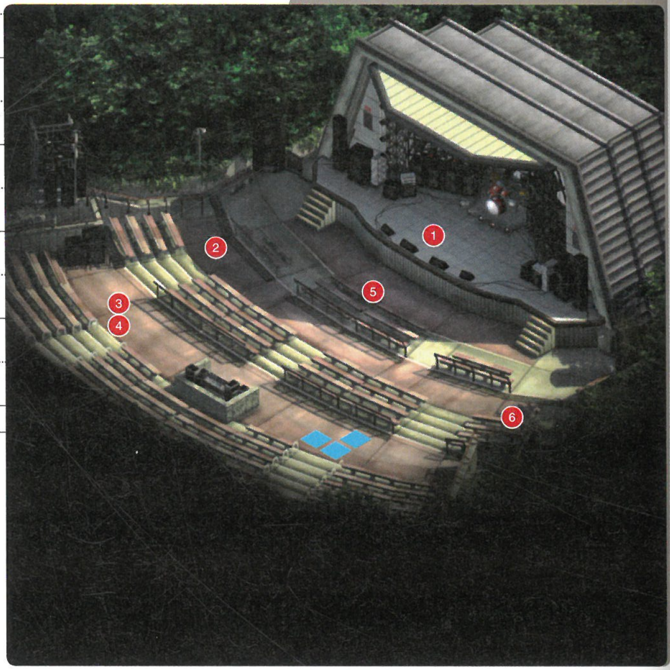
【勝利条件】
・すべての悪魔の撃破

【敗北条件】
・主人公の死亡

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・250EXP
・1400マッカ



INTER MISSION

ゴーストQはLv26とこの時点ではかなりの強敵。1周目のプレイで倒すのは難しいので、戦力に不安あるならば2周目以降のプレイで挑んでもいいだろう。倒す場合は、ゴズキやウベルリといったHPの高い仲魔を作って戦力を整え、毒状態にしてくる「ニガヨモギ」への対策として状態異常を治す「アムリタ」を主人公にセットしておこう。



仲間を連れてこのバトルに挑むと、バトル開始まえにゴーストQは逃げてしまうので倒すことができない。

客席の敵を倒してから進もう

まずは、客席にいる敵を倒してゴーストQを目指そう。このとき、ゴーストQとの戦いで使う予定の悪魔は温存し、それ以外の悪魔をチームに入れて戦うこと。敵は火炎や衝撃属性に弱い悪魔が多いので、レベルは若干低くはあるが弱点を突けるフレイミーズやアブラクサスをチームに入れるといい。

なお、2～6の敵をすべて倒すとゴーストQが逃げ出すので、比較的弱い3のチームのリーダーだけを残しておくといいだろう。ちなみに、主人公を魔法攻撃重視で育てている場合はMPの温存を優先したい。妖獣をチームに編成し、ゴーストQ以外の敵との戦いは避けて「妖気迅雷」を使いステージ上へと急ごう。

ストックをフル活用しよう

ゴーストQは射程が3マスあるので、4マス以上離れた位置から接近して攻撃しよう。耐性がないのは物理や火炎、それと衝撃属性の3種なので、該当する属性の攻撃魔法や物理攻撃で攻めること。

ゴーストQは「獣の眼光」の効果により1ターンの行動で2回攻撃してくるため、戦闘が長引くと手数に差がある分こちらが不利になる。しかも、「速」が高いためにEXTRA TURNの発生率も非常に高い。「エクスムーブ」でEXTRA TURNを奪い、相手の手数を減らしつつ戦おう。また、「ニガヨモギ」や「毒追加」の効果で毒状態になった場合は、あらかじめセットしておいた「アムリタ」ですばやく回復すること。「暴れまくり」はHPを減らすことで威力を下げられるので、防ぐことよりもダメージを与えることを優先していくといいだろう。

なお、攻撃を受けてHPやMPが減りすぎた仲魔は、新たな仲魔をストックから召喚して、つねにチームを万全な状態に保つようにしよう。

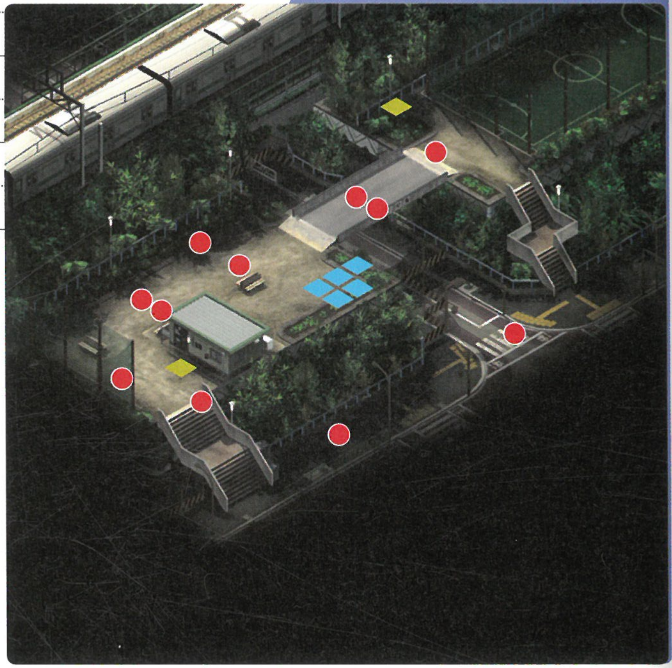
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	26	魔人	ゴーストQ	???	???	ー	ー	耐	耐	ー	無	暴れまくり、ニガヨモギ、怒りの一撃、耐魔力、毒追加、獣の眼光、夢幻の住人
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
2	3	16	幽鬼	ティング・カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
		16	幽鬼	ティング・カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
3	3	12	龍王	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		12	龍王	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
4	4	16	霊鳥	モー・ショボー	146	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の魔脈、飛翔
		16	霊鳥	モー・ショボー	146	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の魔脈、飛翔
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
5	3	19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、同族の心得・防、いけにえの盟約
		15	堕天使	ガギソン	132	48	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、反撃、いけにえの盟約
		15	堕天使	ガギソン	132	48	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、反撃、いけにえの盟約
6	3	17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷

FREE BATTLE FB3-A

3RD DAY TUE | 07:00 ～ 08:30

東京　渋谷　宮下公園



勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・400マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
15	堕天使	ガギソン	132	48	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、反撃、いけにえの盟約
13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得･攻、夢幻の具足
16	幽鬼	ティング･カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パラライレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、雷の乱舞、一分の活泉、毒追加、邪念の波動
12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	弱	無	ー	ー	ー	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
16	霊鳥	モー・ショボー	146	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の活泉、飛翔
15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

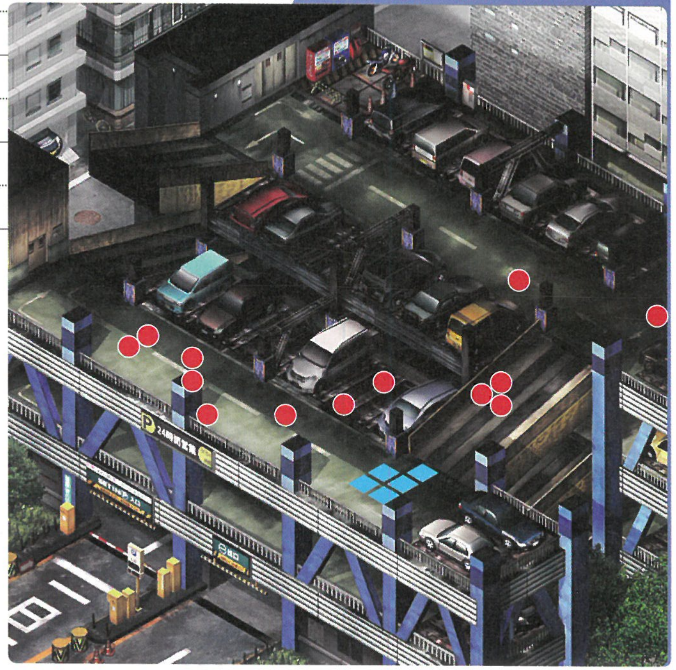
PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

見覚えの成長、一分の活泉、アムリタ、一分の魔脈、もうかりマッカ、必中みね打ち、毒追加、覚悟の挑発、同族の心得・攻、嵐の乱舞、同族の心得・防、S軽業の秘法、暴れまくり、百烈突き、氷の乱舞、ニガヨモギ、710マッカ

FREE BATTLE FB3-B

3RD DAY TUE | 09:00 ～ 13:30

名古屋　伏見　立体駐車場



勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・600マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
19	堕天使	アブラクサス	132	90	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
15	堕天使	ガギソン	132	48	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、反撃、いけにえの盟約
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	なぎ払い、同族の心得･攻、凶化
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	怒りの一撃、同族の心得･攻、凶化
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
15	幻魔	ジャンバヴァン	197	19	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、炎の乱舞、狙い打ち、騎士の精神、同族の心得･攻、夢幻の具足
16	幽鬼	ティング･カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パラライレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
17	龍王	マカラ	167	52	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
16	霊鳥	モー・ショボー	146	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
16	霊鳥	モー・ショボー	146	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の活泉、飛翔
15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
17	邪鬼	モコイ	189	24	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷

FREE BATTLE FB3-C

3RD DAY TUE | 10:00～19:30

名古屋 名駅 金時計前

勝利条件

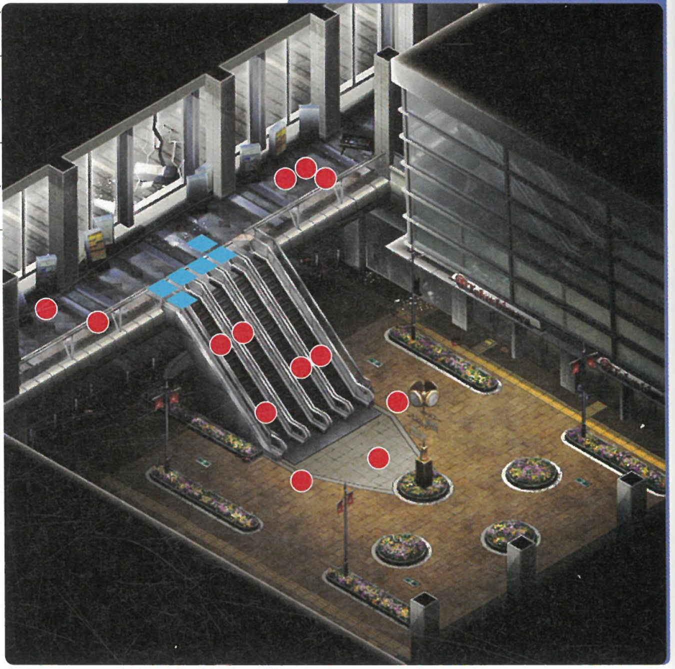
・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・600マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	怒りの一撃、同族の心得·攻、凶化
15	幻魔	ジャンバヴァン	197	19	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、炎の乱舞、ねらい撃ち、騎士の精神、同族の心得·攻、夢幻の具足
16	幽鬼	ティング·カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、雷の乱舞、一分の活泉、毒追加、邪念の波動
12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
17	龍王	マカラ	167	52	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
16	霊鳥	モー·ショボー	133	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
16	霊鳥	モー·ショボー	146	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の活泉、飛翔
15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
17	邪鬼	モコイ	189	24	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
15	鬼女	リリム	121	65	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、必中みね打ち、耐電撃、献身
18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷

FREE BATTLE FB3-D

3RD DAY TUE | 13:00～19:30

名古屋 伏見 プラネタリウム

勝利条件

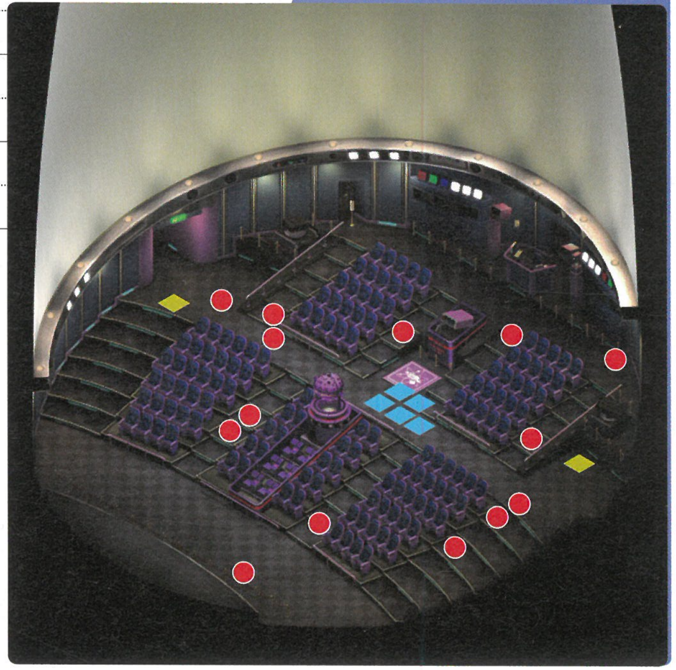
・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・600マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得·防、同族の心得·攻、いけにえの盟約
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	怒りの一撃、同族の心得·攻、凶化
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得·攻、凶化
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	なぎ払い、同族の心得·攻、凶化
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
16	幽鬼	ティング·カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、ニガヨモギ、マヒ追加、霊障
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
15	鬼女	リリム	121	65	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、必中みね打ち、耐電撃、献身
17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

見覚えの成長、一分の活泉、アムリタ、一分の魔脈、もうかりマッカ、必中みね打ち、毒追加、覚悟の挑発、同族の心得・攻、嵐の乱舞、同族の心得・防、S軽業の秘法、暴れまくり、百烈突き、氷の乱舞、ニガヨモギ、673マッカ

FREE BATTLE FB3-E

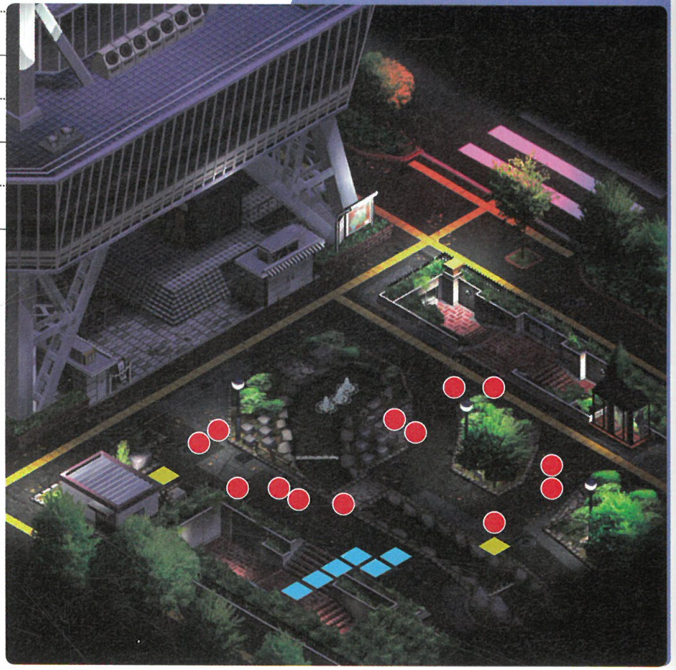
3RD DAY TUE | 19:00～20:00

名古屋　久屋大通　名古屋テレビ塔

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・800マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得·攻、凶化
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
16	幽鬼	ティング·カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パラライ、マヒ追加、みかわし、霊障
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	弱	吸	ー	ー	ー	パラライ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

見覚えの成長、一分の活泉、アムリタ、一分の魔脈、もうかりマッカ、必中みね打ち、毒追加、覚悟の挑発、同族の心得・攻、嵐の乱舞、同族の心得・防、S軽業の秘法、暴れまくり、百烈突き、氷の乱舞、ニガヨモギ、0マッカ

FREE BATTLE FB3-F

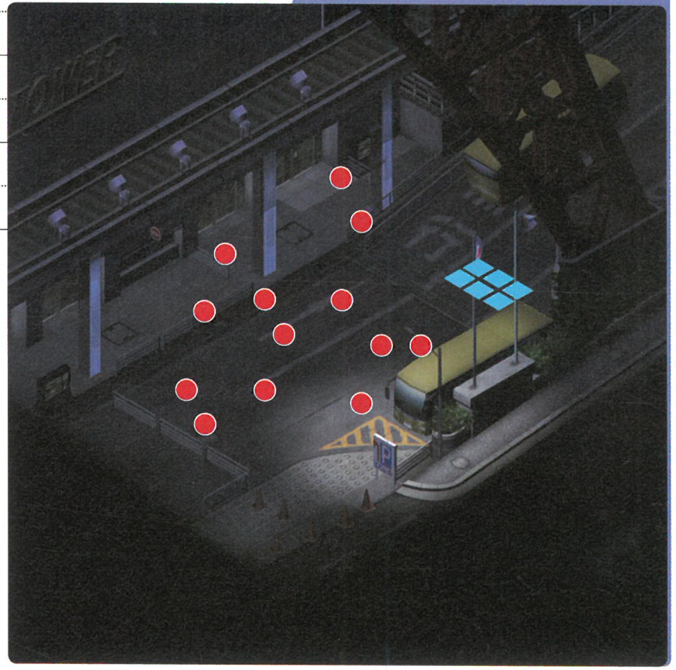
3RD DAY TUE | 20:30～21:00

東京　港区　東京タワー

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・800マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得·防、同族の心得·攻、いけにえの盟約
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
24	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得·攻、凶化
22	妖精	ジャックフロスト	192	68	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
16	幽鬼	ティング·カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パラライ、マヒ追加、みかわし、霊障
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パラライ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー2

変容の水曜日

4TH DAY

主人公ら民間の協力者たちの健康状態を心配し、ジプス東京支局内にて健康診断が行なわれる。そんななか、かつて倒したドゥベに酷似した敵が姿を現わす。

Check Point 1

3つの都市間の行き来が可能になる

［必4-05］が終了すると、ターミナルの機能が復旧し、東京、名古屋、大阪間を自由に移動できるようになる。出現するイベントの数が一気に増加するので、L R ボタンでイベントリストを都市ごとに切り替えて見ていこう。また、同時に各都市で知り合ったキャラクターたちも以後は行動を共にすることとなり、仲間としてバトルに参加させられるようになる。

Check Point 2

ジョーを救える期間は短い

4TH DAYでは、初日から行動を共にしてきたジョーが［必4-02］以降、仲間から一時的に離脱する。このあと、［必4-15］を発生させてしまうと、ジョーは死亡してしまう。彼を助けることのできる［必4-14］は出現時間が短いので、イベント出現後はすぐに助けに向かおう。なお［必4-14］発生時はイベントバトルとなるが、［必4-15］はバトルが発生しない普通のイベント。キャラクターが死亡するイベントでバトルが発生しないのは、ゲーム中でこれだけだ。

Check Point 3

メグレズとは3つの部隊に分かれて戦う

［必4-16］では、3ヵ所に出現したメグレズに同時に戦いを挑むため、部隊を3つに分ける。部隊編成は、東京で戦うのがマコト・ダイチ・イオ・ジョー、大阪がヒナコ・オトメ・ケイタ、名古屋がアイリ・ジュンゴ・フミとなっており、主人公はこの中から好きな部隊を選んで戦いに臨むこととなる。メンバーが死亡しているなどで欠員が出た場合は、大阪にヤマト、名古屋にロナウドがそれぞれ補充メンバーとして参加するが、彼らはNPC扱いで自由に操作することはできない。

●イベントタイムチャート



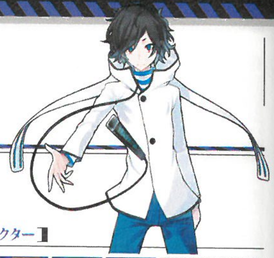
●イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必4-01	悪意の芽	07:00～08:00	港区 東京タワー	解説はP122
必4-02	ときめき健康診断	08:30	永田町 東京支局	[必4-03]とどちらか一方のみ
必4-03	秘蜜の苑	08:30	永田町 東京支局	[必4-02]とどちらか一方のみ
必4-04	憂うは人ならぬ者	09:00	港区 東京タワー	
必4-05	止むを得ぬ決断	11:00～11:30	新橋 SL広場	解説はP124
必4-06	メグレズ対策会議	11:30～12:00	新世界 大阪本局	[必4-05]後出現
必4-07	人々との対立	12:00～13:30	梅田 ビックマン前	解説はP126
必4-08	ヤマトの尋問	12:00～18:30	新世界 大阪本局	
必4-09	ニカイアの主	12:00～18:30	港区 芝公園	
必4-10	悪魔考察	12:30～23:00	表参道 表参道	[必4-07]後出現、[必4-13]後一時消滅。[必4-14]か[必4-15]後再出現
必4-11	ターミナルの原理	13:00～23:00	久屋大通 名古屋支局	[必4-08]後出現、[必4-13]後一時消滅。[必4-14]か[必4-15]後再出現
必4-12	情報の在処	13:30～23:00	渋谷 渋谷901前	[必4-09]後出現、[必4-13]後一時消滅。[必4-14]か[必4-15]後再出現
必4-13	アプリと強奪者	15:00～15:30	浅草 仙草寺	解説はP128
必4-14	電源落ちてマシタ	16:30～17:00	栄 センタリングパーク	[必4-15]とどちらか一方のみ。解説はP130
必4-15	ジョーよ永遠に	17:30	栄 センタリングパーク	[必4-14]とどちらか一方のみ
必4-16	デルタ浮上戦	19:00～20:00	新世界 大阪本局	解説はP132
必6-17	博多の真実	19:30～20:30	名駅 金時計前	[必4-16]後出現
必4-18	就寝	21:00～23:30 ※	永田町 東京支局	
任4-01	微かな疑念	12:30～23:00	久屋大通 名古屋支局	
任4-02	ジョーの捜索	15:30～17:00	栄 センタリングパーク	[必4-13]後出現
任4-03	再びジョーの捜索	16:00	栄 センタリングパーク	[任4-02]後出現
任4-04	意外な情報	17:00～23:00	伏見 でんきの博物館	[必4-14]か[必4-15]後出現
任4-05	刑事の形見	17:30～23:00	栄 水晶広場	[任4-04]後出現
任4-06	秘密の計画	18:00～23:00	伏見 でんきの博物館	[任4-05]後出現
FB4-A	フリーバトルA	07:00～11:30	品川 千岳寺	[必4-05]後出現消滅。解説はP134
FB4-B	フリーバトルB	11:30～18:30	新今宮 フェスティバルゲート	[必4-05]後出現。解説はP135
FB4-C	フリーバトルC	12:00～18:30	伏見 立体駐車場	[必4-06]後出現。解説はP136
FB4-D	フリーバトルD	19:00～23:00	渋谷 宮下公園	解説はP137
FB4-E	フリーバトルE	19:00～23:00	梅田 桟急線ホーム	解説はP138

※ [必4-18]は、仲間の死亡者が3人の場合21:00で、死亡者数が1人減るごとに1時間遅くなる。誰も死亡していない場合は23:30

BATTLE ［必4-01］

4TH DAY　WED　07:00～08:00



悪意の芽

マコトの言葉で東京支局のホールへ向かった主人公は、健康診断のことを聞かされる。時間と場所を確認したあと、ダイチと雑談している最中に警報が鳴り響く。

【出撃可能キャラクター】



東京　港区　東京タワー

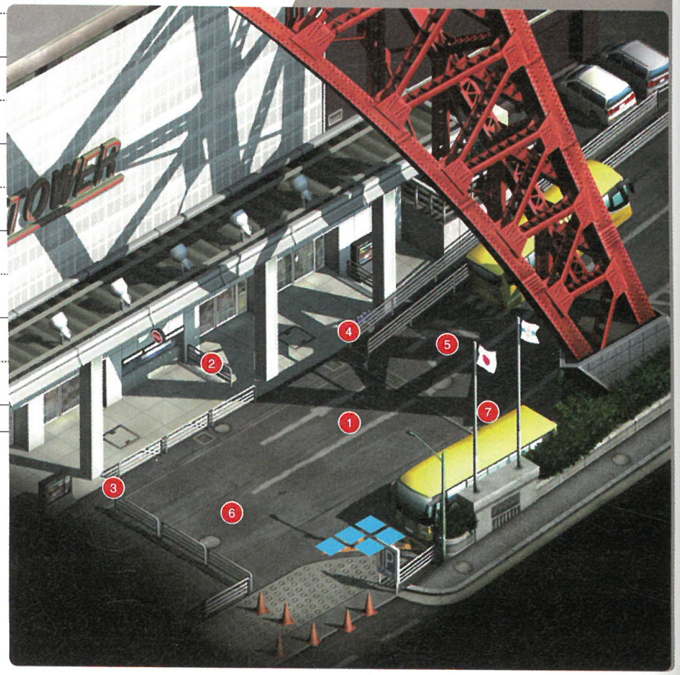
【勝利条件】
・メグレズの撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

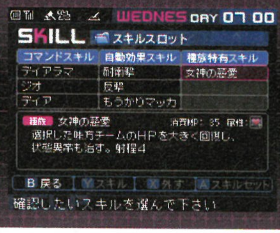
【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・800EXP
・2400マッカ



INTER MISSION

4TH DAYが始まったときに仲間になるマコトは、「力」は高いものの「体」や「速」の能力値は低め。「魔」は標準的ではあるがイオやジョーには劣るので、「ねらい撃ち」や「なぎ払い」など物理属性のスキルをセットしておこう。メグレズの攻撃でこちらは全チームがまとめてダメージを受けるため、HPを回復できる仲魔を多く用意しておきたい。



「女神の慈愛」や「メディア」など、チーム全員を一度に回復できるスキルを持つ仲魔を補強しておこう。

メグレズを目指しながら敵を排除

目標となるメグレズはマップの中央に位置し、そこからまったく動かない。そのためこちらから向かわなければいけないので、全員一丸となってメグレズを目指そう。その際、ほかの敵を放置しておくと攻撃されて行動順番をうしろに回されてしまうため、進みつつも全チームで集中攻撃を仕掛けて倒しておくこと。



「速」の高いハンサには物理攻撃がなかなか当たらない。確実に当たる魔法攻撃を中心に攻めていくといい。

「地殻振動」を無効化しよう

メグレズは行動順番が回ってくるたびに「地殻振動」を行ない、一度に主人公たち全チームを攻撃してくるので、ダメージを回復するためだけにMPをすべて使ってしまう恐れがある。この状況を回避するため、「地殻振動」でもダメージを受けない霊鳥もしくは天使をチームに入れておき、回復する回数を減らすことで、攻撃にMPを回すことができる。メグレズに接近したら、ダメージを軽減されない物理、火炎、電撃属性で集中攻撃を浴びせよう。



霊鳥や天使は「地殻振動」でダメージを受けることはない。チームに多数入れておけば、有利に戦うことができる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	30	文曲	メグレズ	???	???	ー	ー	無	ー	耐	無	なぎ払い、ベトラレイ、ブフ、耐状態異常、耐衝撃、氷結強化、文曲の芽
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、物理鋭化、龍胴絞め
		23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
		23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	24	天使	パワー	222	49	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの成長、耐電撃、天使の血杯
		24	天使	パワー	222	49	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの成長、耐電撃、天使の血杯
		24	天使	パワー	222	49	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの成長、耐電撃、天使の血杯

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
		23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛

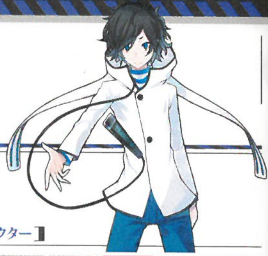
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [必4-05]

4TH DAY WED | 11:00～11:30 |



止むを得ぬ決断

東京以外にも出現したメグレズの芽の対策会議に出席することになった主人公。会議に向かうため特殊鉄道に乗ろうとしたとき、地震で駅に閉じ込められてしまう。

【出撃可能キャラクター】



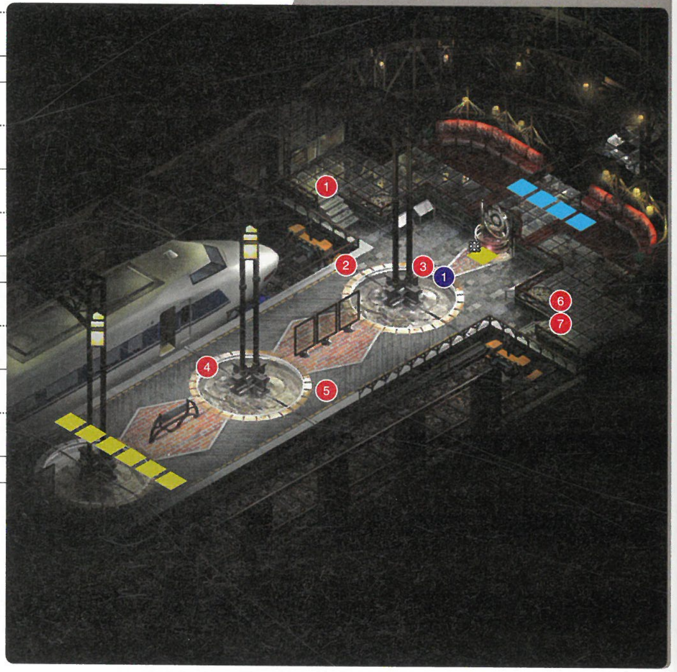
【勝利条件
- ・主人公たち全員の脱出
- ・すべての悪魔の撃破

【敗北条件
- ・主人公たちいずれかの死亡

【出撃条件
- ・マコトの出撃
- ・オトメの出撃

【増援出現条件
- ・敵の減少に伴い出現(1)

【クリアボーナス
- ·900EXP
- ·2600マッカ



※ 崩壊イベント後

INTER MISSION

このバトルから戦闘に参加するオトメは、「魔」が高いが、HPが低いため数回攻撃を食らうとすぐに倒されてしまう。最大HPが上がる「三分の活泉」を必ず彼女にセットしておくこと。さらに「ディア」や「メディア」といった回復スキルをセットすれば、高い「魔」が活かせる。攻撃に参加するときのことを考えて、火炎属性のスキルもセットしよう。



このバトルでは3チームしか配置できない。余った仲魔を外しておけば、「召喚」でバトルに参加できる。

初期位置で敵を迎え撃つ

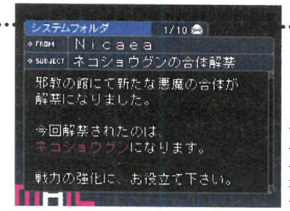
最初の目的はマップ左下にある目標地点に到達することだが、イベントによって目標地点が崩れてしまう。そのため序盤は無理して進むよりこちらに近づいてくる敵を倒すことに専念しよう。敵の数が減って新しい目標地点が出現するまで耐え抜き、出現後に全員で揃って目標地点を目指そう。



ホームにいる3、4、5は接近しなければ移動してこない。初期配置から左か右方向に移動して敵を倒そう。

ネコショウグンには魔法で攻撃

新しい目標地点が出現する直前、マップ中央にネコショウグンが出現する。ネコショウグンは、ほかの悪魔と比べてHPが高く、スキルも強力なものを習得している。さらに物理属性に耐性を持つため、「魔」の高いオトメのチームによる魔法攻撃で攻めていこう。物理攻撃も50%軽減されるとはいえダメージは与えられるので、「力」の高いマコトも攻撃に参加して早めに倒すようにしたい。ただし、戦力に余裕がないときは目標地点への移動を優先しよう。



ネコショウグンを倒してバトルをクリアすると、ネコショウグンの合体が解禁となった旨のメールが届く。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	—	無	弱	—	—	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
1	3	21	幻魔	イクティニケ	162	62	—	無	弱	—	—	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		25	闘鬼	メズキ	214	92	—	反	弱	耐	—	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得·攻、凶化

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	—	—	—	—	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
2	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	—	—	—	—	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	—	—	—	—	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		31	妖精	ジャックランタン	215	141	—	吸	弱	—	—	—	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
3	3	26	堕天使	フラウロス	207	122	—	無	弱	—	—	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
		26	堕天使	フラウロス	207	122	—	無	弱	—	—	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		30	神獣	シーサー	252	78	—	弱	—	吸	—	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
4	3	26	鬼女	リャナンシー	170	126	—	弱	反	—	—	—	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		30	神獣	シーサー	252	78	—	弱	—	吸	—	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	—	弱	反	—	—	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
5	3	26	鬼女	リャナンシー	170	126	—	弱	反	—	—	—	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	—	弱	反	—	—	—	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	—	—	—	—	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
6	4	25	幽鬼	クバンダ	224	41	—	弱	吸	弱	—	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	—	弱	吸	弱	—	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	—	弱	吸	—	—	—	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
7	3	21	妖精	ジャックフロスト	186	66	—	弱	吸	—	—	—	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	—	弱	反	—	—	—	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		31	英雄	ネコショウグン	553	189	耐	—	—	—	弱	無	なぎ払い、パワーチャージ、マハザン、盟主の精神、耐状態異常、衝撃強化、英雄の印
1	3	26	堕天使	フラウロス	207	122	—	無	弱	—	—	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
		26	堕天使	フラウロス	207	122	—	無	弱	—	—	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約

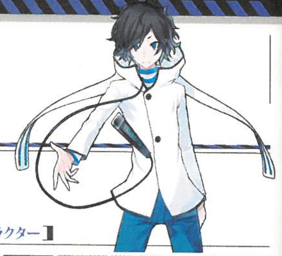
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE ［必4-07］

4TH DAY WED | 12:00～13:30

人々との対立



不穏な動きを見せる一般人の調査と対処をヤマトから任された主人公は、大阪のビックマン前で一般人とジプス局員が言い争っている場面に出くわす。

【出撃可能キャラクター】



勝利条件

- ・一般人を追い払う ※1
- ・すべてのジプス局員の撃破 ※2
- ・すべてのジプス局員の撃破、および一般人を追い払う ※3

敗北条件

- ・主人公たちの全滅 ※4
- ・ジプス局員の撃破 ※1
- ・一般人全員の撃破 ※2

出撃条件

- ・なし

増援出現条件

- ・なし

クリアボーナス

- ・950EXP
- ・3600マッカ

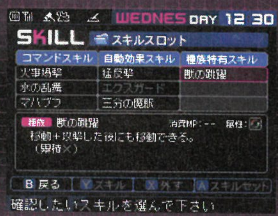
※1「ジプスの味方だ！」を選択する
※2「一般人の味方だ！」を選択する
※3「どっちもやめろ！」を選択する
※4 どの選択肢でも出現する

大阪　梅田　ビックマン前



INTER MISSION

［必4-05］でいっしょに戦ったマコトとオトメが離脱しているため、スキルや仲魔の編成を見直すこと。一般人のスキルクラックを狙うときは、普通に進むとジプス局員に倒されて失敗となる場合があるので、移動力の上がる「妖気迅雷」や「飛翔」を使える仲魔をチームに入れておき、1回の行動で遠くまで移動できるようにしておこう。



移動後に攻撃したのち、さらにもう1回移動できる魔獣の「獣の跳躍」も、遠くまで移動するのに役立つ。

選択肢で敵味方が変化する

このバトルでは開始まえの選択肢によって敵味方の勢力が変化する。「ジプスの味方だ！」を選ぶと一般人、「一般人の味方だ！」を選ぶとジプス局員と戦う。その際、もう片方の陣営は主人公たちの味方として協力することとなるが、「どっちもやめろ！」を選ぶと、一般人、ジプス局員の三つ巴の戦いが展開される。



戦力に自信がある場合は「どっちもやめろ！」を選択して敵を増やし、経験値やマッカを多く稼いでおきたい。

一般人のスキルをクラックしよう

出現する敵の中から優先的にクラックしておきたいのは、「S烈攻の秘法」などの先制発動スキル。これらは人間からしかクラックできず、人間はフリーバトルで敵対しないためクラックできる機会が非常に少ない。悪魔からはフリーバトルでもクラックできるので、まだクラックしていない先制発動スキルはなるべくクラック対象に選んでおきたい。あとはそのスキルを持つ敵に「妖気迅雷」などを使って一気に近づいて倒すだけだ。



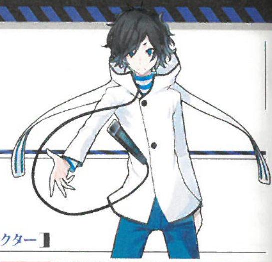
ゆっくり進軍していると他陣営に目的のスキルを持つ敵が倒されてしまう。途中の敵は無視して進もう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	30	人間	ジプス局員	322	60	―	―	耐	―	―	―	マハブフ、なぎ払い、耐状態異常、耐氷結、氷結強化、S烈攻の秘法
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	―	弱	反	―	―	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	―	弱	反	―	―	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
2	4	30	人間	ジプス局員	322	60	―	―	―	―	―	―	マハザン、メディア、捨身の一撃、耐状態異常、衝撃強化、反撃、S的中の秘法
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
3	3	27	人間	女性社員	228	78	―	―	―	―	―	―	―
		24	人間	チンピラ	204	64	―	―	―	―	―	―	―
		24	人間	チンピラ	204	64	―	―	―	―	―	―	―
4	3	27	人間	チンピラ	222	72	―	―	―	―	―	―	―
		24	人間	女性社員	204	70	―	―	―	―	―	―	―
		24	人間	青年	210	66	―	―	―	―	―	―	―
5	3	27	人間	会社員	304	76	―	―	―	―	―	―	マハラギ、炎の乱舞、ディアラマ、三分の活泉、火炎強化、みかわし、S鬼門防御
		28	神獣	シーサー	240	74	―	弱	―	吸	―	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		28	神獣	シーサー	240	74	―	弱	―	吸	―	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
6	3	27	人間	会社員	234	98	耐	―	―	―	―	―	暴れまくり、暗殺拳、三分の魔脈、耐物理、反撃、S烈攻の秘法
		27	女神	キクリヒメ	195	126	―	弱	―	耐	―	無	メディア、リカーム、マハブフ、氷結強化、耐電撃、みかわし、女神の慈愛
		27	女神	キクリヒメ	195	126	―	弱	―	耐	―	無	メディア、リカーム、マハブフ、氷結強化、耐電撃、みかわし、女神の慈愛
7	3	27	人間	会社員	234	98	―	―	耐	―	―	―	氷の乱舞、絶妙打、ペトラレイ、三分の魔脈、耐氷結、氷結強化、S的中の秘法
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	―	弱	反	―	―	―	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	―	弱	反	―	―	―	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
8	3	27	人間	青年	234	72	―	―	―	―	―	―	―
		24	人間	青年	210	66	―	―	―	―	―	―	―
		24	人間	女性社員	204	70	―	―	―	―	―	―	―

BATTLE [必4-13]

4TH DAY WED | 15:00～15:30 |



アプリと強奪者

ジプスの食糧を無断で配っていたダイチとイオは、召喚アプリを持つ暴徒に食糧を強奪される。その場にいあわせた主人公はダイチたちと暴徒を追いかける。

［出撃可能キャラクター］





［勝利条件］
・すべての敵の撃破

［敗北条件］
・主人公たちの全滅
・アプリ悪用者の逃亡

［出撃条件］
・イオの出撃
・ダイチの出撃

［増援出現条件］
・なし

［クリアボーナス］
・1000EXP
・3600マッカ

INTER MISSION

食糧の入ったダンボールを持つチンピラと会社員を追いかけるため、移動力が重要となる。「妖気迅雷」「飛翔」「獣の跳躍」といった1回の行動で遠くまで移動できる種族特有スキルを持つ仲魔を、それぞれのチームに入れておきたい。仲魔の数が足りない場合は、チンピラたちの近くに強制出撃となるダイチとイオのチームに優先的に編成しておこう。



先行して敵を追いかけるダイチとイオのチームは、敵の攻撃が集中する。HPを回復できるスキルをセットしよう。

逃げる敵の前に出て逃亡を阻止

食糧を持った❶の会社員と❷のチンピラがマップ上の目標ポイントに到達するのを防ぎつつ、敵を全滅させるのが目的。マップ中央近くに配置されるダイチとイオは、全速力で追撃しよう。後ろから攻撃しても倒すまえに逃げられてしまうので、会社員たちの前に移動してから攻撃するようにしたい。



ダイチかイオのどちらかを敵の目標ポイントのマスまで移動させることができれば、安心して戦える。

逃げる者以外への戦い方

食糧を持つ敵以外はダイチやイオを狙って進軍してくる。攻撃されると行動順が回ってくるのが遅くなり、敵に逃げられる可能性が増すので、できる限り後方に配置される主人公たちが進軍していき、敵を撃破するようにしたい。とくに、「力」が高く、メズキの「凶化」でダメージを底上げしてくる暴力団幹部を早めに倒しておかないと、ダイチやイオのチームが壊滅するおそれもある。氷結属性でメズキを倒してから、強力なスキルを使って暴力団幹部に攻撃を仕掛けよう。



「S闘気の装束」の効果で50以下のダメージは無効化されてしまう。威力の高いスキルで攻撃すること。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	28	人間	会社員	312	78	－	耐	－	－	－	－	マハラギ、捨身の一撃、メディア、火炎強化、三分の活泉、耐状態異常、S烈攻の秘法
		26	堕天使	フラウロス	207	122	－	無	弱	－	－	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
		26	堕天使	フラウロス	207	122	－	無	弱	－	－	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
2	3	28	人間	チンピラ	234	96	－	－	耐	－	－	－	ペトラレイ、なぎ払い、ブフ、氷結強化、三分の魔脈、耐状態異常、Sグリモア
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	－	弱	吸	弱	－	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		28	邪龍	バジリスク	220	90	－	－	－	弱	耐	反	ペトラレイ、耐電撃、石化追加、邪念の波動
3	3	28	人間	チンピラ	234	74	－	耐	－	－	－	－	炎の乱舞、捨身の一撃、みかわし、火炎強化、S的中の秘法
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	－	吸	弱	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		27	魔獣	オルトロス	234	68	－	吸	弱	－	耐	－	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
4	3	28	人間	会社員	240	78	－	耐	－	－	耐	－	ペトラレイ、暗殺拳、耐衝撃、物理鋭化、エクスガード、S解守の秘法
		27	女神	キクリヒメ	195	126	－	弱	－	耐	－	無	メディア、リカーム、マハブフ、氷結強化、耐電撃、みかわし、女神の慈愛
		28	幻魔	トラロック	216	92	－	耐	弱	－	－	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
5	3	28	人間	暴力団幹部	304	72	－	－	耐	－	－	－	メディア、なぎ払い、マハザン、衝撃強化、三分の活泉、猛反撃、S闘気の装束
		25	闘鬼	メズキ	214	92	－	反	弱	耐	－	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得･攻、凶化
		25	闘鬼	メズキ	214	92	－	反	弱	耐	－	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得･攻、凶化
6	3	27	人間	会社員	240	76	－	－	耐	－	－	－	マハブフ、絶妙打、氷結強化、S鬼門防御
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	－	弱	反	－	－	－	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	－	弱	反	－	－	－	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

BATTLE [必4-14]

4TH DAY WED 16:30～17:00



電源落ちてマシタ

携帯に届いたジョーの死に顔動画を見た主人公たちは、ジョーを捜し始め、しばらくしてセンタリングパークで一般人を誘導しながら逃げるジョーを見つける。

【出撃可能キャラクター】



名古屋 栄 センタリングパーク



【勝利条件
・すべての悪魔の撃破

【敗北条件
・主人公たちの全滅
・ジョーの死亡
・民間人の死亡

【出撃条件
・なし

【増援出現条件
・敵の減少に伴い出現(❶～❷)

【クリアボーナス
・300EXP
・2000マッカ

INTER MISSION

護衛対象のジョーと一般人が狭い通路を移動するため、同じ通路を移動する主人公たちと互いに邪魔し合ってしまう。そこで障害物を無視して移動できる「夢幻の具足」や「飛翔」を持つ仲魔がチームにいれば、ジョーたちが通らない場所を進めるため、退避がスムーズに行なえる。最低でも2チーム分は用意しておこう。



「夢幻の具足」などかあれば下のフロアを利用できるようになり、ジョーたちが楽に避難できるようになる。

ジョーたちは主人公側へ逃がす

ジョーと一般人は、バトル開始まえの選択肢で、主人公かロナウドのどちら側に逃げるか決まる。ここでは戦力が充実していてより安全な主人公側に逃げるようにして、主人公たちはジョーたちを追ってくる敵の撃破にあたろう。ジョーたちがダメージを受けた場合は「メディア」などでこまめに回復してあげること。



マップの上や右側に出現する敵はロナウドに任せ、まずはジョーたちの安全の確保に努めるようにしたい。

ロナウド側に逃がした場合

ジョーたちをロナウド側へ逃がすようにすると、ロナウドはマップの左下へ移動していく。そこで主人公たちは、マップの上にいる敵を倒す部隊と、ロナウドを援護するために左下へ向かう部隊に分けよう。マップの上にいる敵もジョーたちを先回りしようと左上を目指して移動するので、上にいる敵を倒す部隊は、移動力の高いチームが担当するようにしたい。左下へ向かうチームは、ロナウドが敵を足止めしているあいだに攻撃できる距離まで進軍しよう。



マップの上側を担当するチームは「妖気迅雷」を使って移動力を上げ、一気に敵に接近するといい。

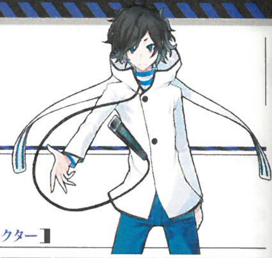
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	29	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		27	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		27	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	30	幽鬼	ロア	306	0	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、一分の活泉、毒追加、霊障
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	30	邪鬼	ウェンディゴ	382	74	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、三分の活泉、呪縛
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [必4-16]

4TH DAY WED | 19:00～20:00 |

デルタ浮上戦



太平洋に浮上中のメグレズ本体を撃破するために集まった主人公たち。メグレズ本体は全部で3体確認されたため、主人公たちは部隊を3つに分けることになる。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件

・メグレズの撃破

【敗北条件

・主人公たちの全滅

・メグレズへ攻撃できないまま長時間が経過

【出撃条件

・なし

【増援出現条件

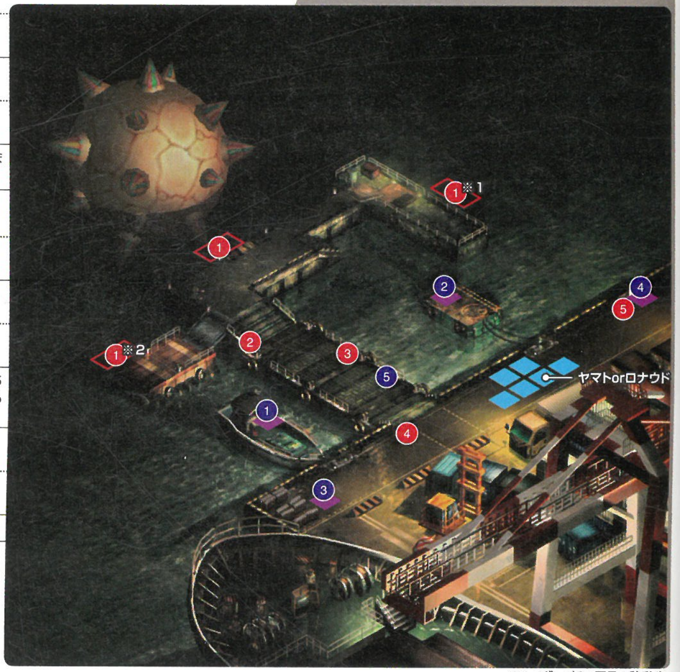
・瘴気から出現(❶～❹)

・メグレズにダメージを与えたあとメグレズが行動順を迎えると出現(❺)

【クリアボーナス

・1000EXP

・3500マッカ



※1 メグレズの1回目の移動先

※2 メグレズの2回目の移動先

INTER MISSION

このバトルでは、向かう場所によっていっしょに戦うメンバーが変わる。主力が分かれてしまう場合は、スキルのセットや仲魔のチーム構成などを共闘メンバーに合わせて見直すこと。撃破目標となるメグレズ本体は物理属性が効きにくく、氷結属性が弱点。魔の高いキャラクターに「ブフ」や「氷の乱舞」をセットしておこう。



ケイタやジュンゴが死亡している場合は、大阪ではヤマトが、名古屋ではロナウドが一時的に手伝ってくれる。

◎…瘴気を消しながら進もう

メグレズに攻撃しないままメグレズが23回行動するとゲームオーバーとなってしまうが、ほかの敵を放っておくと余計なダメージを受けるので、まずは悪魔をすべて倒そう。なお、悪魔を倒しても瘴気が残っているとそこから悪魔がつぎつぎと出現するため、数を減らすのと同時に瘴気も早めに消しておきたい。



船の上などにあるふたつの瘴気は海が邪魔しているため、霊鳥や幻魔がいるチームでないと消しに行けない。

◎…移動するメグレズを追撃する

メグレズは最初マップの左上にいるが、ダメージをある程度与えると右上の桟橋へ移動する。その後同程度のダメージを与えるたびに、マップの左にある桟橋→最初にいた場所の順に場所を変えるので、追いかけて攻撃を仕掛けよう。戦力に余裕がある場合は2チームは移動先にあらかじめ先回りしておくと楽に戦える。なお、メグレズは移動をするようになると、[必4-01]で戦ったメグレズを射出するが、これを相手すると戦闘が長引くだけなので無視してかまわない。



メグレズには氷結属性がよく効く。「氷の乱舞」なら1回で複数回攻撃するため、大ダメージを与えられる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	0	40	文曲星	メグレズ	???	???	耐	無	弱	無	―	無	渾身の一撃、破壊の星風、再生、猛反撃、衝撃強化、物理強化、文曲星の証
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
②	4	30	天使	パワー	276	60	―	―	―	耐	―	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
③	5	30	霊鳥	ハンサ	235	88	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	―	吸	弱	―	―	―	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	―	吸	弱	―	―	―	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
④	5	30	霊鳥	ハンサ	235	88	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		30	霊鳥	ハンサ	235	88	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		28	神獣	シーサー	240	74	―	弱	―	吸	―	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
⑤	5	30	天使	パワー	276	60	―	―	―	耐	―	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		30	天使	パワー	276	60	―	―	―	耐	―	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		30	霊鳥	ハンサ	235	88	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
❶	4	30	天使	パワー	276	60	―	―	―	耐	―	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
❷	5	30	霊鳥	ハンサ	235	88	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	―	吸	弱	―	―	―	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	―	吸	弱	―	―	―	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
❸	5	30	霊鳥	ハンサ	235	88	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		30	霊鳥	ハンサ	235	88	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		28	神獣	シーサー	240	74	―	弱	―	吸	―	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
❹	5	30	天使	パワー	276	60	―	―	―	耐	―	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		31	天使	パワー	276	60	―	―	―	耐	―	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		30	霊鳥	ハンサ	235	88	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
❺	0	35	文曲	メグレズ	???	???	―	―	無	―	耐	無	なぎ払い、ベトラレイ、ブフ、耐状態異常、耐衝撃、氷結強化、文曲の芽
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

FREE BATTLE FB4-A

4TH DAY WED | 07:00～11:30

東京 品川 千岳寺

勝利条件

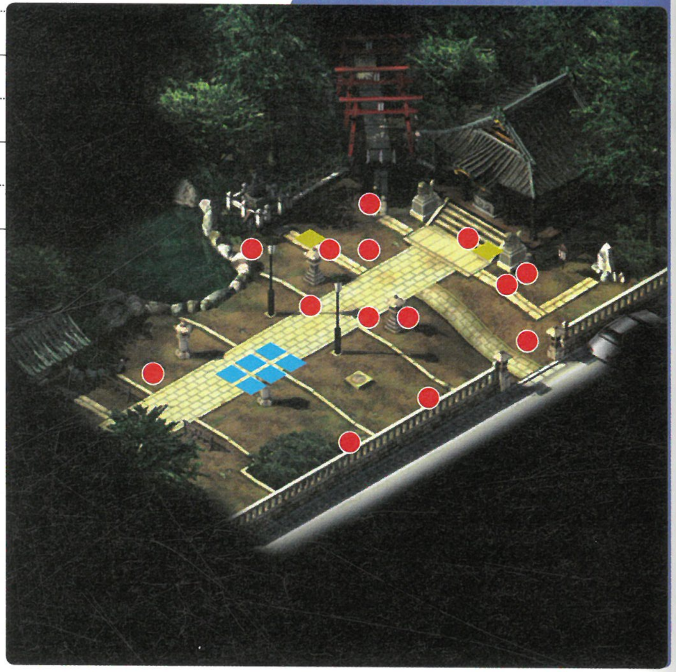
・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・800マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得・防、同族の心得・攻、いけにえの盟約
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、なぎ払い、迅速の寄せ、夢幻の具足
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
23	邪神	オーカス	210	52	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得・攻、凶化
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

マヒ追加、パララレイ、耐衝撃、セクシーレイ、雷の乱舞、耐魔力、迅速の寄せ、双手、S疾風の秘法、炎の乱舞、みかわし、反撃、耐電撃、グリモア、見覚えの急成長、ディアラマ、耐氷結、マハブフ、マハジオ、S堅盾の秘法、耐物理、S鬼門防御、捨身の一撃、S的中の秘法、827マッカ

FREE BATTLE FB4-B

4TH DAY WED | 11:30～18:30

大阪 新今宮 フェスティバルゲート

勝利条件

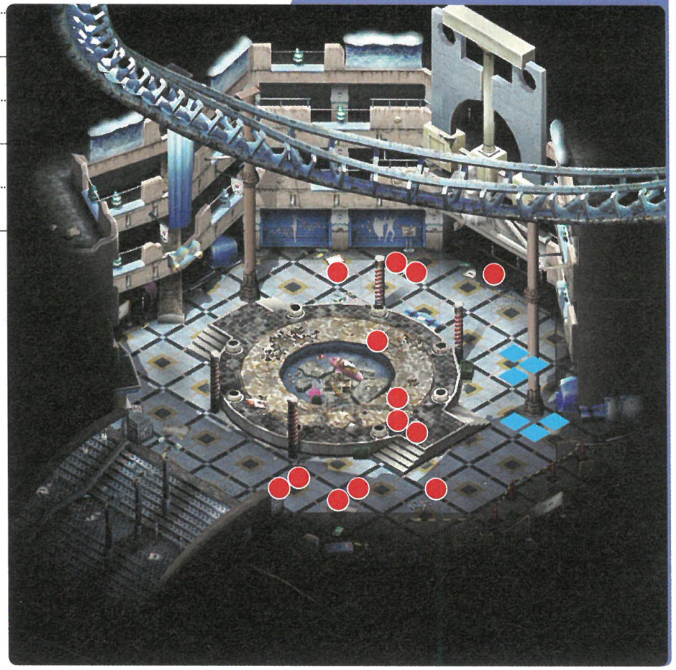
・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・1000マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
23	邪鬼	オグン	256	29	ー	反	弱	ー	耐	弱	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
25	妖獣	ガルム	295	48	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、三分の活泉、反撃、妖気迅雷
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
23	魔獣	ネコマタ	207	54	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、絶妙打、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍
25	龍王	ノズチ	321	57	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、嵐の乱舞、グリモア、三分の活泉、龍胴絞め
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

FREE BATTLE FB4-C

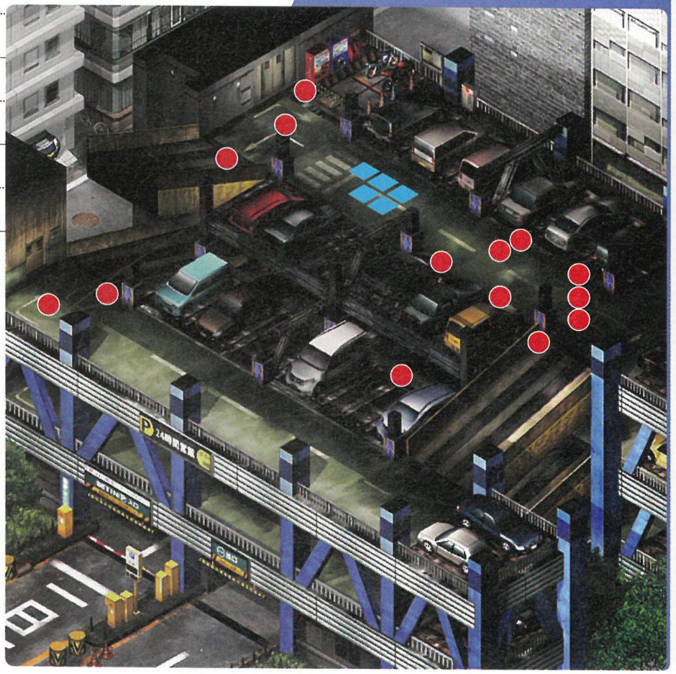
4TH DAY WED | 12:00～18:30

名古屋　伏見　立体駐車場

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・1500マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、なぎ払い、迅速の寄せ、夢幻の具足
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、なぎ払い、夢幻の具足
25	魔獣	ガルム	295	48	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、三分の活泉、反撃、妖気迅雷
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
25	龍王	ノズチ	321	57	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、嵐の乱舞、グリモア、三分の活泉、龍胴絞め
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得･攻、凶化
26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
22	鬼女	リリム	164	85	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、必中みね打ち、マハジオ、耐電撃、献身

FREE BATTLE FB4-D

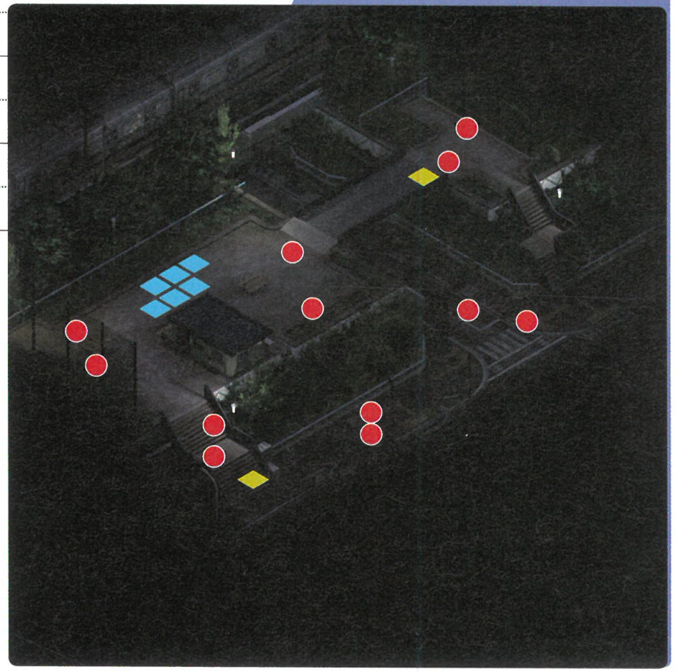
4TH DAY WED | 19:00～23:00

東京　渋谷　宮下公園

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・1700マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、なぎ払い、迅速の寄せ、夢幻の具足
23	邪神	オーカス	210	52	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
25	龍王	ノズチ	321	57	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、嵐の乱舞、グリモア、三分の活泉、龍胴絞め
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得･攻、凶化

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

マヒ追加、パラライレイ、耐衝撃、セクシーレイ、雷の乱舞、耐魔力、迅速の寄せ、双手、S疾風の秘法、炎の乱舞、みかわし、反撃、耐電撃、グリモア、見覚えの急成長、ディアラマ、耐氷結、マハブフ、マハジオ、S堅盾の秘法、耐物理、S鬼門防御、捨身の一撃、S的中の秘法、815マッカ

FREE BATTLE FB4-E

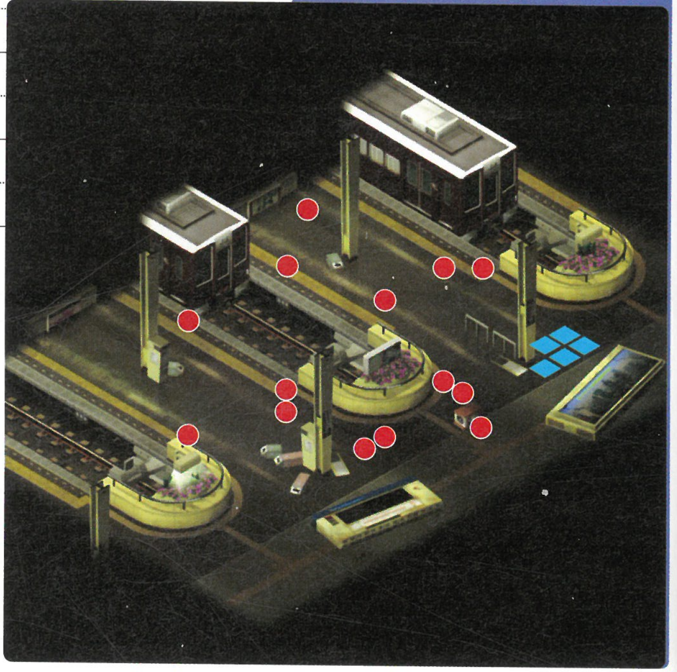
4TH DAY WED 19:00～23:00

大阪　梅田　桟急線ホーム

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・1700マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、なぎ払い、迅速の寄せ、夢幻の具足
27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
23	魔獣	ネコマタ	207	54	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、絶妙打、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍
23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
25	龍王	ノズチ	321	57	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、嵐の乱舞、グリモア、三分の活泉、龍胴絞め
28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
26	霊鳥	ハンサ	207	76	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、飛翔
26	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

COLUMN

2日目と3日目の特殊なフリーバトル

2ND DAYと3RD DAYのフリーバトルには、初めて挑戦したときだけ内容が通常とは異なるものがある。出現する敵やマップは同じで、途中で撤退できるのも同様だが、特殊なルールが課されているのだ。なお、これに挑戦できるのは1回のみ。クリア、または撤退すると、以降は通常のフリーバトルとなる。



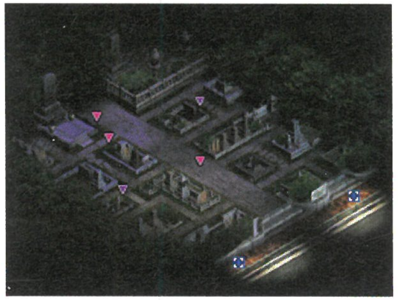
これらのバトルでは民間人を守るなど、フリーバトルながらも特別なルールが採用される。

…2ND DAY［FB2-D］フリーバトルD（青山　青山霊園）

夜の青山霊園での戦い。悪魔に囲まれ、逃げ遅れた民間人をマップ右側の道路ぞいにある目的地に到達させるのが目的となる。民間人はパニックに陥っていて最初は動かないので、まずは隣接して「説得」しよう。その後は自動的に目的地へ向かって移動するので、敵を倒しながら脱出をアシストするといい。

●バトルデータ

勝利条件：すべての悪魔の撃破／すべての民間人の脱出
敗北条件：主人公たちの全滅／民間人の死亡
クリアボーナス：600マッカ





会社員はある程度の攻撃には耐えるが、集中攻撃を受けると危険。彼の近くの敵から倒そう。

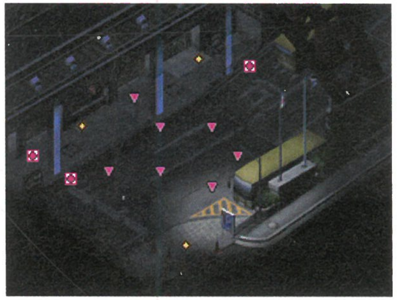
…3RD DAY［FB3-F］フリーバトルF（港区　東京タワー）

こちらは夜の東京タワーでの戦い。マップ中には携帯用メモリーが3つあり、これを取ればスキルを取得できる。ただし敵も携帯用メモリーを狙っていて、取ったあとはマップの3ヵ所にある目的地点から脱出しようとする。敵に携帯用メモリーを奪われたあとでも、脱出されるまえに撃破できれば取り返すことが可能だ。妖獣などがチームにいて移動力に自信があれば携帯用メモリーの獲得を目指そう。そうでない場合は目標地点へ先回りし、携帯用メモリーを取った敵が近づいてくるのを待って迎撃するといい。

なお、携帯用メモリーの中身はすべて決まったスキルで、マップの上にあるものが「捨て身の一撃」、左にあるものが「マハジオ」、下にあるものが「見覚えの急成長」となっている。

●バトルデータ

勝利条件：すべての悪魔の撃破
敗北条件：主人公たちの全滅
クリアボーナス：800マッカ



DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー

驚愕の木曜日

5TH DAY

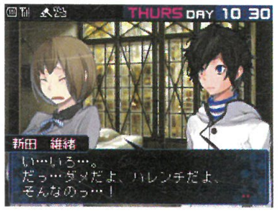
早朝から、神経毒による被害が拡大しているとの情報が入った。出所を探った主人公たちは、それが巨大な敵による上空からの攻撃であることを突き止める。

Check Point 1
神話再現のため悪魔を呼び出す

5TH DAYは10:00になるとすべてのイベントが消滅し、代わって[任5-04]から[任5-09]までが出現する。いずれもシヴァとカーマという2体の悪魔を召喚するための方法を探すイベントだが、これらは選択しても時間が経過しないだけでなく、特定の条件を満たさなければストーリーも進展しない。その条件とは、[任5-08]→[任5-09]の順にイベントを発生させるか、順番に関係なくいずれか4つのイベントを発生させるかのふた通りだ。どちらかの条件を満たせばストーリーは進展するが、前者の手順だと召喚のための人材集めに成功、後者の場合は失敗したという扱いになる。成功時のみヤマトの親密度が上昇するので、成功させたほうがお得だ。



シヴァには踊りが必要とのことなのでヒナコが対応。色気を必要とするカーマにはアイリが挑戦するという。



女性陣の動揺するところなどおもしろい場面も見られるので、ヒナコとアイリ以外にも頼んでみよう。

Check Point 2
バトルに挑む順番を考える

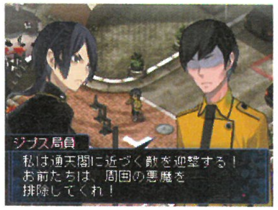
[必5-10]と[必5-11]はいずれもバトルの発生するイベントで、出現タイミングが同時。もちろんどちらをさきに攻略しても問題はないが、[必5-10]のバトルでは味方チームの移動力が、[必5-11]のバトルでは回復スキルの充実度がそれぞれ問われる。その時点での戦力をチェックし、やりやすいほうから挑戦しよう。



[必5-10]では逃げる敵を追うことが目的。一方[必5-11]では、無防備なヒナコを守りながら戦うこととなる。

Check Point 3
オトメの危機には即座に駆けつける

[必5-14]と[必5-15]では似た内容のバトルが発生するが、[必5-15]になるとオトメが死亡してしまう。[必5-14]が出現している時間は30分と短いので、ほかのイベントに寄り道している余裕はない。出現後はすぐにオトメを助けに行こう。なおジョーが死亡している場合は[必5-15]は発生せず、オトメは死亡しない。



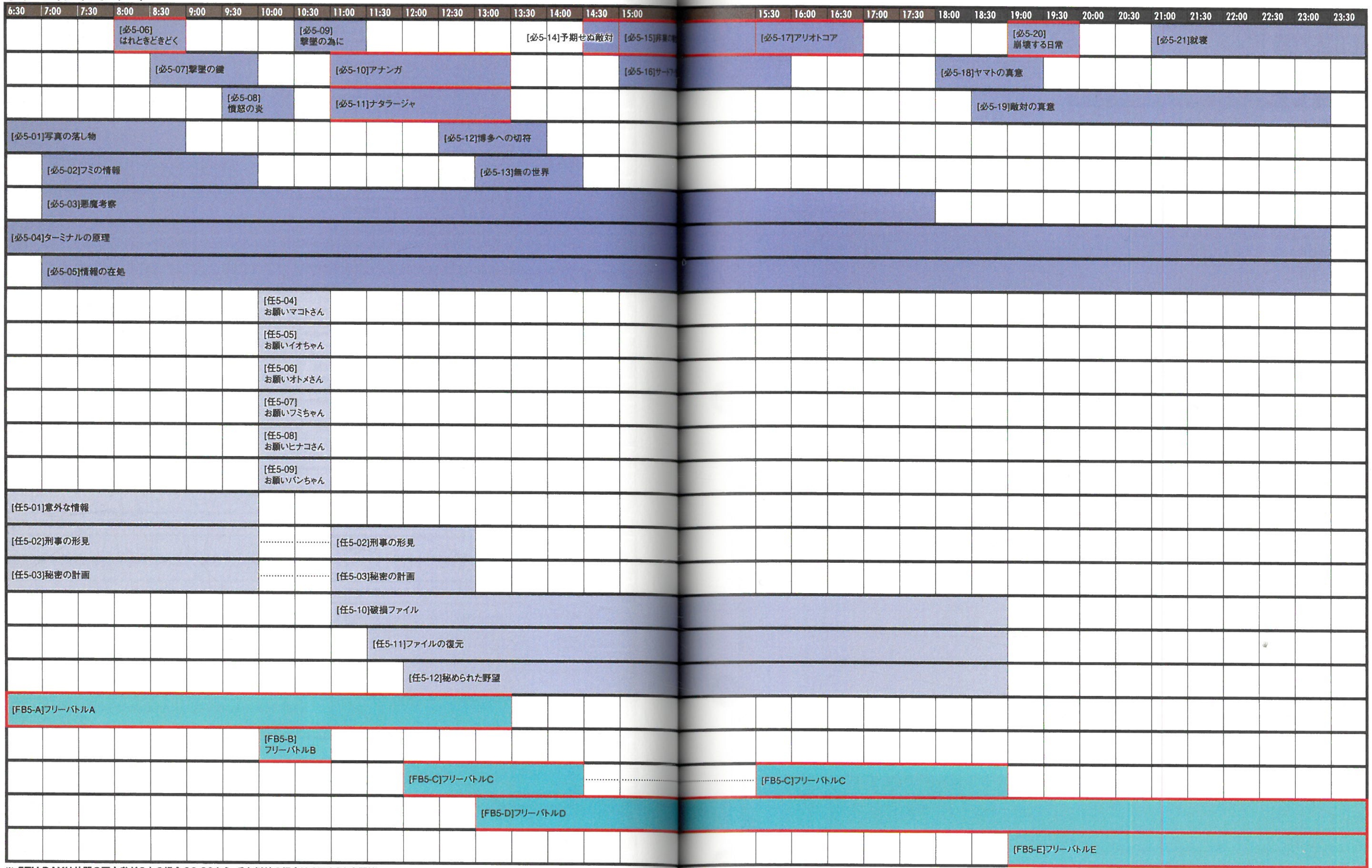
[必5-15]では死亡したオトメの代わりにジプス職員が味方として出現するが、NPCなので操作ができない。

●イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必5-01	写真の落し物	06:30～08:30(※1)	新今宮 フェスティバルゲート	
必5-02	フミの情報	07:00～09:30	京橋 明阪モール	
必5-03	悪魔考察	07:00～17:30	表参道 表参道	4日目に見ていなかった場合、[必5-01]後出現
必5-04	ターミナルの原理	06:30～23:00(※1･2)	久屋大通 名古屋支局	4日目から引き続き、または[必5-03]後出現
必5-05	情報の在処	07:00～17:30	渋谷 渋谷901前	[必4-11]と[必5-01]後出現再出現、または[必5-04]後出現
必5-06	はれときどきどく	08:00～08:30	港区 芝公園	解説はP144
必5-07	撃墜の鍵	08:30～09:30	六本木 ヒルズ	[必5-01]と[必5-06]後出現
必5-08	憤怒の炎	09:30～10:00	東京駅 中央口	[必5-02]と[必5-07]後出現
必5-09	撃墜のために	10:30～11:00	永田町 東京支局	
必5-10	アナンガ	11:00～13:00	新宿 チネシティ広場	解説はP148
必5-11	ナタラージャ	11:00～13:00	久屋大通 名古屋テレビ塔	解説はP150
必5-12	博多への切符	12:30～13:30	永田町 議事堂	[必5-10]と[必5-11]後出現
必5-13	無の世界	13:00～14:00	新橋 SL広場	[必5-12]後出現
必5-14	予期せぬ敵対	14:30	新世界 大阪本局	[必5-15]とどちらか一方のみ。解説はP152
必5-15	非業の犠牲者	15:00	新世界 大阪本局	[必5-14]とどちらか一方のみ。解説はP154
必5-16	サードアイ作戦	15:00～15:30	久屋大通 名古屋テレビ塔	[必5-14]か[必5-15]後出現
必5-17	アリオトコア	15:30～16:30	新世界 大阪本局	解説はP156
必5-18	ヤマトの真意	18:00～19:00	新世界 大阪本局	
必5-19	敵対の真意	18:30～23:00(※2)	六本木 ヒルズ	[必5-18]後出現
必5-20	崩壊する日常	19:00～19:30	梅田 桟急線ホーム	[必5-18]後出現。解説はP158
必5-21	就寝	21:00～23:30(※3)	永田町 東京支局	
任5-01	意外な情報	06:30～09:30(※1)	伏見 でんきの博物館	4日目に見ていなかった場合出現
任5-02	刑事の形見	06:30～12:30(※1)	栄 水晶広場	[任5-01]後出現
任5-03	秘密の計画	06:30～12:30(※1)	伏見 でんきの博物館	[任5-02]後出現
任5-04	お願いマコトさん	10:00～10:30	港区 芝公園	[必5-09]後出現
任5-05	お願いイオちゃん	10:00～10:30	永田町 東京支局	[必5-09]後出現
任5-06	お願いオトメさん	10:00～10:30	新世界 大阪本局	[必5-09]後出現
任5-07	お願いフミちゃん	10:00～10:30	久屋大通 名古屋支局	[必5-09]後出現
任5-08	お願いヒナコさん	10:00～10:30	天神橋筋 天7商店街	[必5-09]後出現。[任5-08]→[任5-09]の順に見ると[任5-04]～[必5-07]が消滅
任5-09	お願いバンちゃん	10:00～10:30	栄 オシリス41	[必5-09]後出現。[任5-08]→[任5-09]の順に見ると[任5-04]～[必5-07]が消滅
任5-10	破損ファイル	11:00～18:30	大須 婆婆とん前	[必5-09]後出現。[必5-18]後消滅
任5-11	ファイルの復元	11:30～18:30	伏見 立体駐車場	[任5-10]後出現。[必5-18]後消滅
任5-12	秘められた野望	12:00～18:30	伏見 立体駐車場	[必5-11]後出現。[必5-18]後消滅
FB5-A	フリーバトルA	06:30～13:00(※1)	久屋大通 名古屋支局	[必5-10]と[必5-11]後消滅。解説はP160
FB5-B	フリーバトルB	10:00～10:30	栄 オシリス41	[必5-08]後出現。[必5-10]と[必5-11]後消滅。解説はP161
FB5-C	フリーバトルC	12:00～18:30	六本木 ヒルズ	[必5-10]と[必5-11]後出現。14:30～15:00の間は一時消滅。解説はP162
FB5-D	フリーバトルD	13:00～23:30	新世界 大阪本局	[必5-12]後出現。[必5-14]か[必5-15]後消滅。解説はP163
FB5-E	フリーバトルE	19:00～23:30	栄 センタリングパーク	[必5-18]後出現。解説はP164

※1 仲間の死亡者が0人の場合は開始時刻が06:30で、それ以外の場合は07:00開始となる
※2 仲間の死亡者が3人の場合終了時刻が20:30で、死亡者数が1人減るごとに1時間遅くなる。誰も死亡していない場合、終了時刻は23:00
※3 仲間の死亡者が3人の場合21:00で、死亡者数が1人減るごとに1時間遅くなる。誰も死亡していない場合、終了時刻は23:30

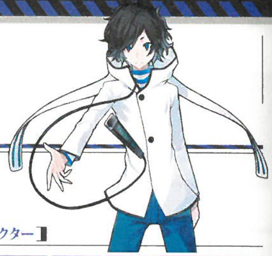
●イベントタイムチャート



※ 5TH DAYは仲間の死亡者が0人の場合06:30から、それ以外の場合は07:00から開始

BATTLE [必5-06]

5TH DAY TUR 08:00～08:30



はれときどきどく

昨夜からの事件を聞いていた主人公たちの目の前に、元凶となる物体が落下した。落としてきた敵の位置を探るため、一行は座標観測を行なうヤマトを守ることになる。

【出撃可能キャラクター】



東京　港区　芝公園

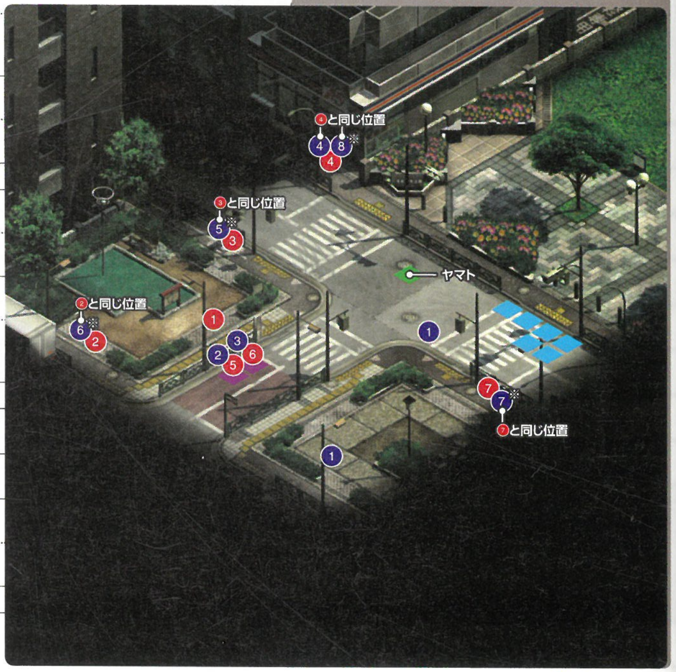
勝利条件
・ヤマトの観測終了、および敵の全滅

敗北条件
・ヤマトの死亡
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

増援出現条件
・「？」を倒す、または破裂すると出現(❶)
・瘴気から出現(❷～❸)
・観測終了まえに初期配置の敵を全滅させると出現(❹)
・観測終了まえに敵を全滅させると出現(❺～❽)

クリアボーナス
・1100EXP
・3700マッカ



※ ❺～❽は無限に出現

INTER MISSION

破裂すると周囲に毒素を撒き散らす物体「？」は、火炎属性以外ではまともにダメージを与えられない。魔が高いフミやオトメに弱点を突ける「アギ」や「炎の乱舞」をセットしておこう。さらに障害物で入り組んだ場所に出現する「？」のもとへ楽に移動するため、彼女らのチームに幻魔や霊鳥といった仲魔を入れておきたい。



火炎属性がない場合は、弱点ではないがダメージを軽減されない衝撃属性のスキルをセットしておくといい。

「？」は破裂するまえに倒すこと

このバトルではヤマトを守りながら戦うことになるが、ヤマトのレベルは52と周囲の敵よりはるかに高いうえ、「メディア」で自己回復ができるのですぐに倒されることはない。序盤は❶の「？」を破壊に向かうチームと悪魔の掃討チームのふたつに分かれて敵の数を減らしていこう。「？」は出現してから時間がたつと、破裂して周囲に毒素を撒き散らす。マップ上の赤い模様が広がっている部分が毒素のある場所となり、その位置で止まったあとに再度行動順番が回ってくると、最大HPの20%という大きなダメージを受けてしまう。この毒素によるダメージは敵には発生せず非常に厳しい戦いを強いられてしまうことになるので、「？」の破壊を担当するチームは全速力で移動して、火炎属性などの魔法攻撃で集中的に攻撃を仕掛けよう。なお、残りHPが最大HPの20%未満のときに毒素のダメージを受けてると残りHPは1となり、毒素によって倒されることはない。



毒素によるダメージは大きい。被害を減らすためにもすばやく移動し、弱点を突いた攻撃で破壊しよう。



毒素が撒き散らされたらあまり進軍しないで毒素の範囲外で待ち、接近してきた敵を順番に倒していく。

増援の「？」の対処法

最初から出現している❶の「？」を破壊するか、または時間がたって「？」が破裂すると初期配置の近くにつぎの❶の「？」が出現する。さらにこの「？」の破壊または破裂後にはマップの下のほうに3個目の❶の「？」が出現する。このすべてを破壊用のチームだけに任せると時間やMPが足りなくなり、毒素を撒き散らされてしまう。この状況にならないためにも、この頃には悪魔の数も減ってきているはずなので悪魔掃討を担当していたチームが、初期配置の近くに出現した❶の「？」の破壊に当たるようにしたい。悪魔掃討チームが対処をしているあいだに破壊チームはマップ下へ移動して、3個目の出現に備えること。



「？」が出現する位置に味方や敵がいると、出現と同時に毒素が広がる。左ページのマップで位置を確認しよう。

石化はすぐに回復すること

護衛対象のヤマトは敵に攻撃されても楽に迎撃していくので、多数の敵に囲まれなければ安心して「？」の破壊や悪魔の掃討に専念できる。ただしヨモツイクサの攻撃で石化した場合は、行動できずに戦闘が長引くうえに、普通の攻撃で簡単に倒されしまう可能性が出てくるため、すぐに「アムリタ」で回復しよう。



ヨモツイクサは最優先で倒しておきたい。初期配置で3体いるうえ、増援でも現われるので、注意しよう。

ヒトコトヌシは魔法で攻撃する

ヤマトが座標観測を終えるまえに初期配置の悪魔をすべて倒すと、ヒトコトヌシが出現する。このヒトコトヌシは物理属性を吸収し衝撃属性を無効化する強敵。火炎と電撃属性が弱点なので、「？」の破壊に当たったチームで魔法を使って攻撃しよう。なお、倒すとステージクリア後にヒトコトヌシの合体が解禁される。



ジャックランタンの「おまじない」でHPを回復されると厄介。ヒトコトヌシを攻撃するまえに倒しておこう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	42	廉貞	?	???	???	耐	弱	耐	耐	ー	耐	バララレイ、吸魔、毒追加、猛反撃、エクスガード、廉貞の魔弾
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
2	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
3	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
4	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
5	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
6	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
7	4	31	邪鬼	ウェンディゴ	248	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
1	0	42	廉貞	?	???	???	耐	弱	耐	耐	ー	耐	バララレイ、吸魔、毒追加、猛反撃、エクスガード、廉貞の魔弾
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
2	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
3	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
4	3	36	鬼神	ヒトコトヌシ	746	164	吸	弱	耐	弱	無	ー	会心の予言、渾身の一撃、会心激化、エクストラワン、戦神の加護
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
5	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
6	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
7	4	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
8	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍

COLUMN

キャラクターの能力について

各能力値は攻撃力や防御力のほか、スキルのセット条件になっているなど、さまざまな面で影響を及ぼす。初期値ではキャラクターごとにそれほど大きな違いはないものの、レベルが上がるにつれてその差は大きくなり、個性となっていく。ここでは、それらの能力値について、表立っては目立たないものの、実際は非常に重要である要素を紹介する。

主人公の育成方針

主人公は、仲間の中で唯一任意に能力値を成長させられる貴重なキャラクター。そのため、仲間の能力の傾向に合わせて足りない部分を補うように成長させていくと、どんな敵にも対応可能な、安定した戦力を確保できる。各仲間の能力値の傾向は右のとおり。このうち、自分の進みたいルートやメインで使いたいキャラクターをチェックして、足りない能力を主人公で補っていくといい。なお、スキルをセットするために必要な能力値も右の表のとおり各属性ごとに決まっている。たとえば火炎属性のスキルは「力」が高くないとセットできないため、「魔」が高いぶん「力」が伸びないフミやオトメとは相性が悪い。それぞれに相性のいい属性を割り振り、足りない属性を主人公が補うのも手だ。

●仲間の能力の特長

- 力が突出して高い：ケイタ、ジュンゴ、ロナウド
- 魔が突出して高い：フミ、オトメ
- 力と魔が平均的に高い：イオ、マコト、ヤマト
- 力と速が平均的に高い：ダイチ、ヒナコ
- 魔と速が平均的に高い：ジョー、アイリ

●属性別の重要パラメータ

属性	重要な能力値
物理	力、体
火炎	力
氷結	魔

属性	重要な能力値
電撃	魔
衝撃	速

能力の最大値

「力」「魔」「速」「体」の各能力値の最大値は40。最大値に到達すると能力値が黄色で表示されるようになるのですぐ分かる。たとえばフミの場合まっさきに「魔」が40に達するが、その後レベルアップして「魔」が上昇する順番が来たときは、「魔」の次に成長傾向の高い能力値、「速」にポイントが割り振られる。つまりこれ以降は、本来「魔」と「速」が上がるはずのときに「速」のみが上がるため、猛烈な勢いで「速」が伸びていくようになるのである。これにより、平均的に能力が上昇するキャラクターよりも特定の能力のみが伸びやすいキャラクターのほうが能力値を限界まで到達させやすく、特化した戦略が立てやすくなるといえる。



「魔」のつぎは、フミが「速」に対しオトメは「体」。前者は攻撃特化、後者は回復・防御特化型だ。

●フミの場合

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
基本的な能力の伸び	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	速	速	速	体	体	力
魔が40に達した後あと	速	速	速	速	速	速	速	速	速	速	速	速	速	体	体	力

BATTLE [必5-10]

5TH DAY TUR | 11:00～13:00 |



アナンガ

上空を移動するセプテントリオンを撃ち落とすためカーマとシヴァの力を借りることとなった主人公たちは、アイリの色気でカーマの封印を解こうとする。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件

・すべての悪魔の撃破

【敗北条件

・主人公たちの全滅

・カーマのマップ外への脱出

【出撃条件

・なし

【増援出現条件

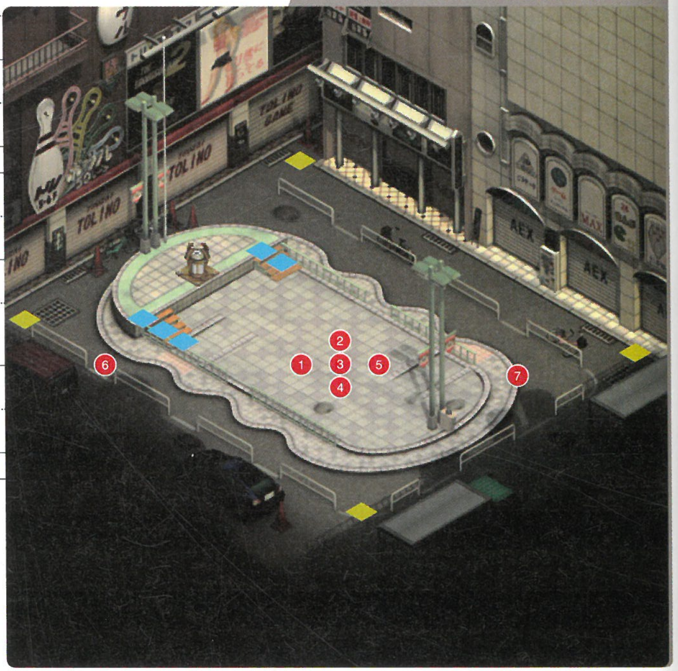
・❶～❺のうちカーマが隠れたチームを倒すと出現(❶)

【クリアボーナス

・1200EXP

・4000マッカ

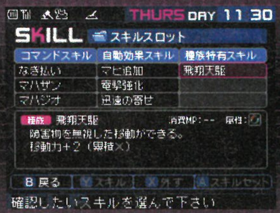
東京　新宿　チネシティ広場



※ 増援❶は❶～❺のいずれかのいた場所に出現

INTER MISSION

カーマが隠れているジャックランタンのチームや、その後正体を現わしたカーマを追いかける必要があるので、移動力の上がる種族特有スキルを持つ仲魔をすべてのチームに入れておきたい。あとは、カーマが使う「護りの盾」の対策として「百烈突き」や「嵐の乱舞」など、一度に複数回攻撃するスキルもすべてのチームで使えるようにしておこう。



移動力が2も上昇し、障害物を無視できる「飛翔天駆」は貴重。霊鳥のレベルを上げてランクアップさせたい。

◎…最初の行動でカーマを見つける

カーマは5つあるジャックランタンのチームのいずれかにランダムで隠れている。まずは正体を現わさせるため、敵に行動順番が回ってくるまえに接近して撃破しよう。こちらの4チームがそれぞれ1チームずつ倒していけば5分の4の確率で見つかるので、そのあとは全員でカーマの脱出阻止にあたること。



4チーム倒しても見つからなかったら、残った1チームに隠れているのは確実。全員でそのチームを追いかけよう。

◎…カーマを先回りしよう

カーマは発見されたあとも脱出ポイントへの移動を優先する。4チームで上下左右を囲んでも「真・夢幻の具足」の効果ですり抜けられてしまうので注意しよう。追いかけながら攻撃して行動順番が回ってくるのを遅らせようとしても逃げられてしまう可能性が高いので、カーマが目指す脱出ポイントに先回りしたうえで全員で攻撃すれば確実に逃亡を阻止することができる。先回りしたチームが倒されるとカーマに逃げられてしまうため、全チームで回復しながら戦おう。



ハクタクは「ディアラマ」と「勇者の精神」をもつ。カーマよりさきに倒さないと戦闘が長引く原因となる。

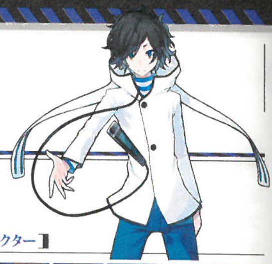
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、渾身の一撃、石化追加、物理強化、凶化
❷	3	31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
❸	3	31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
❹	3	31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
❺	3	31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
❻	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
❼	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
❶	3	42	幻魔	カーマ	???	???	耐	耐	耐	耐	耐	ー	マリンカリン、護りの盾、ザンダイン、耐状態異常、耐物理、エクストラワン、真・夢幻の具足
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パラライ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パラライ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞

BATTLE [必5-11]

5TH DAY TUR | 11:00～13:00 |

ナタラージャ

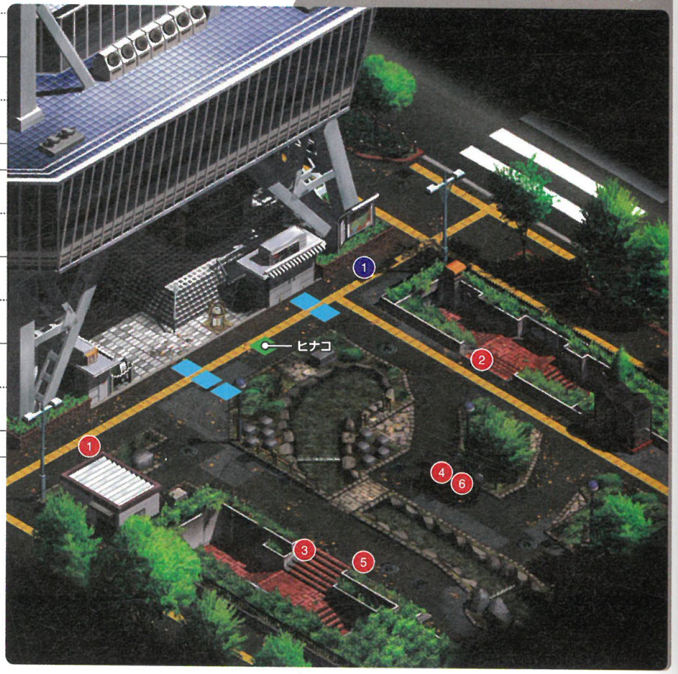


セプテントリオンを撃ち落とすためにはシヴァの協力が必要不可欠。主人公たちはシヴァを復活させるため、踊りを披露するヒナコと名古屋テレビ塔へ向かう。

【出撃可能キャラクター】



名古屋　久屋大通　名古屋テレビ塔



【勝利条件
・すべての悪魔の撃破

【敗北条件
・主人公たちの全滅
・ヒナコの死亡

【出撃条件
・なし

【増援出現条件
・敵の減少に伴い出現(❶)

【クリアボーナス
・1200EXP
・3900マッカ

INTER MISSION

ヒナコが参戦できないため、彼女が主力だった場合はチームを編成し直しておこう。なお、このバトルではヒナコを護りつつ敵を迎撃しなくてはならないので、HPを回復できるスキルを持っているメンバーは多いほどいい。ダイチのような「魔」が低いキャラクターにも「ディア」をセットして、ヒナコがダメージを受けたらすぐに回復できる体制を整えておこう。



火炎や電撃属性が弱点の敵が多い。魔法攻撃が主体となるキャラクターに「雷の乱舞」などをセットしよう。

道を塞いで敵の進軍を止める

ヒナコを目指して進む敵のルートは、池の上側と下側のふたつ。そこでこちらは戦力をふた手に分けて、道を塞ぐ形で配置して迎え撃とう。上側は火炎属性に弱い敵が多く、下側は火炎と電撃属性に弱い。下側には物理耐性をもつアーヴァンクがいるので、魔法攻撃が強力なチームは下側を担当するようにしたい。



このように配置すれば大抵の敵はヒナコのもとまで行けない。接近してきたところを2チームで攻撃しよう。

池を飛び越える敵に注意

基本的には通路を塞ぐ戦法で対処できるが、霊鳥スパルナがいるウェンディゴとケットシーのチームには注意が必要だ。この2チームはスパルナの種族特有スキル「飛翔」の効果で池を飛び越えることができるので、道を塞いでいてもムダとなる。つねに移動距離を確認しておき、池を飛び越えられる距離まで敵が進んできたらヒナコと池のあいだに陣取って壁役となろう。なお、敵にここに入られると、攻撃射程が2マス以上あるチームでないと対処できなくなるので注意。



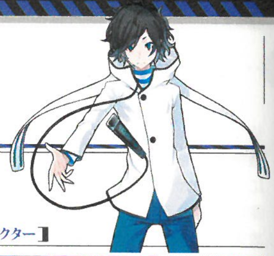
敵を3チーム倒してヒナコの近くに増援が出現したら、上側の担当チームがすばやく倒して安全を確保しよう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
❷	3	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
❸	3	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	吸	弱	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
❹	4	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
❺	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
❻	4	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
❶	3	33	幽鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	幽鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化

BATTLE [必5-14]

5TH DAY TUR | 14:30 |



予期せぬ敵対

ニカイアからの死に顔動画に映っていたオトメを捜す主人公は、大阪でマコトと合流する。彼女の要請で通天閣まで行くと、そこには意外な人物が待っていた。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件

・すべての悪魔の撃破

・ビフロンス以外の悪魔の撃破

【敗北条件

・主人公たちの全滅

・悪魔が通天閣側に脱出

【出撃条件

・オトメの出撃

【増援出現条件

・なし

【クリアボーナス

・1600EXP

・4300マッカ

大阪 新世界 通天閣



INTER MISSION

ひとり離れた場所に強制出撃となるオトメは、主人公たちと合流するまで孤軍奮闘しなくてはならない。「メディア」や「ディアラマ」などHPの回復量が多いスキルと、使用回数を増やすためにMPが増えるスキルをセットしておこう。主人公たちのチームには移動関連の種族特有スキルを持つ仲魔を入れて、早めに合流できるようにしておくこと。



オトメの近くの敵は電撃属性に弱いものが多い。攻撃系のスキルは「雷の乱舞」や「マハジオ」を使おう。

敵の目的地をオトメで占拠する

ほとんどの敵はマップの右上にある目的地への移動を優先する。それを後ろから追いかけながら撃破していくのは、味方の仲魔が強力でなければ非常に難しい。そこで、マップ右上に配置されるオトメで目的地をあらかじめ占拠して時間を稼ぎ、敵が足止めを食らっているあいだに主人公たちで撃破していこう。



占拠後のオトメは時間を稼ぐのが目的。敵に攻撃されても無理はせず、回復重視の戦いを心かげよう。

ビフロンスは無視しよう

出現する敵の中でビフロンスだけは別格の強さを誇り、攻撃しても手痛い反撃を受けるだけ。無理して倒す必要もないので無視したほうが安全だ。ただしビフロンスもマップ右上の目的地へ向かい、移動後に攻撃範囲内に味方がいると攻撃してくるので、ビフロンスに接近しすぎないよう注意。なお、撃破を狙う場合は、「火炎激化」でダメージが底上げされているビフロンスの魔法攻撃に耐えるため、火炎属性に強い仲魔を揃えたチームが物理攻撃で攻めていこう。



ビフロンスのチームからは強力なスキルがクラックできる。戦力に余裕があるならぜひとも狙っていこう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	45	堕天使	ビフロンス	???	???	－	無	－	耐	－	耐	アギダイン、マハラギ、渾身の一撃、火炎激化、耐電撃、獣の眼光、堕天の烙印
		32	邪神	バフォメット	413	209	耐	耐	耐	－	－	無	マハラギ、吸魔、ディアラハン、耐物理、耐氷結、火炎激化、混沌の波動
		36	邪龍	アスプ	458	192	－	耐	弱	－	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、メディア、吸収追加、耐火炎、会心激化、邪念の波動

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	34	幽鬼	ロア	396	104	－	弱	－	－	－	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	396	104	－	弱	－	－	－	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	－	弱	反	－	－	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	－	弱	吸	－	－	－	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	－	弱	吸	－	－	－	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		33	堕天使	バルバトス	232	138	－	－	－	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	－	－	－	弱	耐	－	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	堕天使	バルバトス	232	138	－	－	－	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		33	堕天使	バルバトス	232	138	－	－	－	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	－	無	－	－	弱	－	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	－	無	－	－	弱	－	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	－	無	－	－	弱	－	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	－	－	－	弱	耐	－	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	－	－	耐	－	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		36	邪龍	アスプ	458	192	－	耐	弱	－	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、メディア、吸収追加、耐火炎、会心激化、邪念の波動

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	－	－	－	弱	耐	－	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		35	魔獣	ケットシー	276	109	－	－	－	弱	耐	－	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		32	天使	ライラ	196	144	－	－	無	耐	－	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯

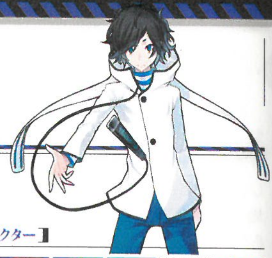
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [必5-15]

5TH DAY TUR | 15:00



非業の犠牲者

フミから通天閣の様子を見にいってほしいと頼まれた主人公は、現地でマコトとフミと合流する。そこで悲鳴を聞いた3人は衝撃の事実を知らされることとなる。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件
・すべての悪魔の撃破
・ビフロンス以外の悪魔の撃破

【敗北条件
・主人公たちの全滅
・悪魔が通天閣側に脱出

【出撃条件
・なし

【増援出現条件
・なし

【クリアボーナス
・1600EXP
・4300マッカ

大阪 新世界 通天閣



INTER MISSION

目的地を目指す敵を追いかけながら撃破する必要があるため、移動力が重要となる。「妖気迅雷」や「飛翔」など移動力が上がる仲魔だけでなく、「呪縛」や「憑依」など敵の移動力を下げるスキルが使える仲魔もチームに入れよう。魔法攻撃が得意なキャラクターには火炎または電撃属性のスキルをセットしておけば、敵に大ダメージを与えやすい。



マップ中央にある障害物を「夢幻の具足」や「飛翔」で無効化できれば、最短距離で敵を追いかけられる。

ジプス局員に目的地防衛を任せる

バトルの内容は[必5-14]と同じだが、マップ右上の敵の目的地近くに配置されるのがオトメではなく、NPCのジプス局員となり、後方に配置できるチーム数が3から4に増加している。目的地はジプス局員が死守してくれるので、主人公たちは敵を後方から追いかけながら、撃破して回ろう。



ジプス局員のチームは「メディア」や「護りの盾」など防御系のスキルが充実しているため非常にタフ。

戦力をふたつに分けよう

ジプス局員が敵の目的地到達を防いでくれているあいだに、主人公たちの部隊をふたつに分けてマップの右下と左上に進み、敵の数を減らしていこう。弱点属性を持つ敵が多いため、それほど苦戦せず倒していけるはずだ。レベルの高いビフロンスの対処は[必5-14]と同じで基本的には無視したほうがいい。移動後にこちらへ攻撃してくる点も同じなので、ビフロンスのチームの移動力2に攻撃範囲3を加えた、周囲5マス以内で行動を終了しないように。



ダメージを与えればビフロンスはこちらを狙うようになる。火炎属性に強いチームで相手しよう。

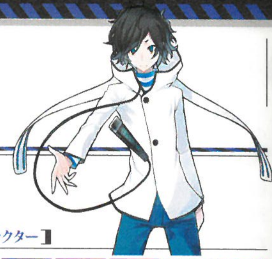
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	2	45	堕天使	ビフロンス	???	???	ー	無	ー	耐	ー	耐	アギダイン、マハラギ、渾身の一撃、火炎激化、耐電撃、獣の眼光、堕天の烙印
		32	邪神	バフォメット	413	209	耐	耐	耐	ー	ー	無	マハラギ、吸魔、ディアラハン、耐物理、耐氷結、火炎激化、混沌の波動
		36	邪龍	アスプ	458	192	ー	耐	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、メディア、吸収追加、耐火炎、会心激化、邪念の波動
2	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
3	3	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
4	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
5	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
6	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		36	邪龍	アスプ	458	192	ー	耐	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、メディア、吸収追加、耐火炎、会心激化、邪念の波動
7	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		32	天使	ライラ	196	144	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯

BATTLE [必5-17]

5TH DAY TUR 15:30～16:30

アリオトコア



作戦通りにアリオトの撃墜に成功し、毒素が人の活動可能レベルまで減少したという報告を受けた主人公たちは、アリオトがいる札幌へと向かう。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件

・アリオトコアの撃破

【敗北条件

・主人公たちの全滅

【出撃条件

・なし

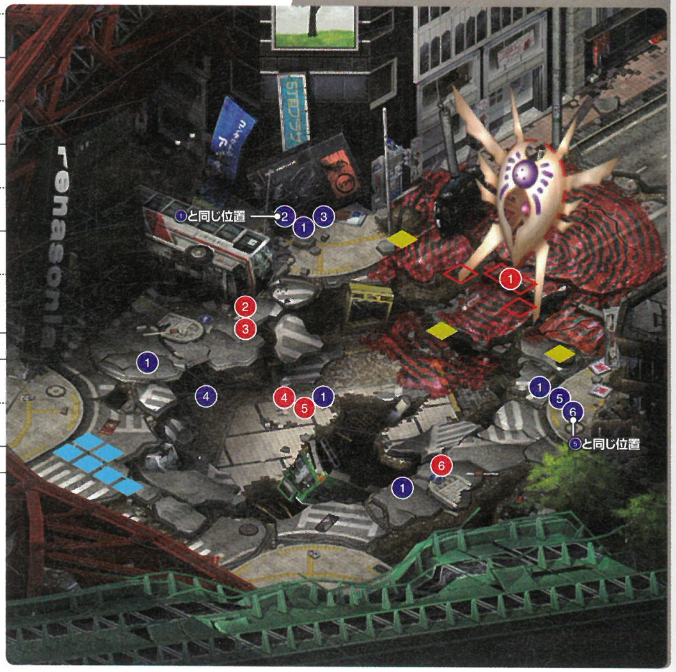
【増援出現条件

・アリオトコアが行動順を迎えると出現(1)
・敵の減少に伴い出現(2〜6)

【クリアボーナス

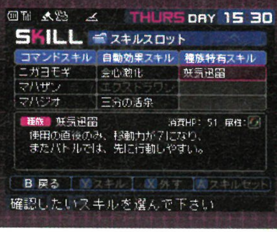
・1700EXP
・4700マッカ

札幌　大通　5プラ前交差点



INTER MISSION

［必5-06］と同様に、毒素によって戦闘以外でもダメージを受けることがあるので、「メディア」や「妖精の粉」などチーム内の全員をまとめて回復できるスキルを揃えておこう。毒素の効果は主人公が中和剤散布装置を設置するまで続くため、主人公のチームには1回の行動で遠くまで移動できる種族特有スキルを持つ妖獣や魔獣を入れておくこと。



遠くから一気に設置可能場所まで移動するために、「妖気迅雷」など移動力が上昇するスキルを利用しよう。

装置は敵の数を減らしてから設置

このバトルでは、アリオトコアやアリオトの毒素でHPが減らされることが多い。それを防ぐためにも早めに毒素を無効化する装置を設置したくなるが、その効果は装置が4回行動順を迎えると切れてしまう。早めに設置してアリオトコアとの戦闘まえに効果が切れてしまうと厳しい戦いを強いられることになるので、まずは毒素の広がっている赤いマスの上に止まらないように注意しながら敵を倒していこう。敵の数が2チームぐらいまで減ったら、設置場所の隣のマスまで主人公が移動して装置を設置するといいだろう。

設置したら一気に攻めよう

装置を設置すると、マップ上のアリオトが消え、すべての毒素とアリオトコアとの戦闘開始時の「毒素防衛」が無効化される。余計なダメージを受けることがなくなるので、全員でアリオトコアを攻撃できる位置まで移動して集中攻撃を仕掛けよう。その際、敵の増援が出現してくるが、装置の効果時間は限られている。アリオトコアさえ倒せばステージクリアとなるので、こちらの行動時にはアリオトコアを攻撃し続けること。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	スキル
1	0	45	廉貞星	アリオトコア	???	???	ー	耐	ー	吸	弱	無	刻印の翼、ジオダイン、ギガジャマ、電撃強化、魔力無効、獣の眼光、廉貞星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	スキル
2	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	スキル
3	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	スキル
4	4	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	スキル
5	5	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	スキル
6	3	37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
		37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	スキル
1	0	42	廉貞	アリオト	???	???	耐	弱	耐	耐	ー	耐	パララレイ、吸魔、毒追加、猛反撃、エクスガード、廉貞の魔弾
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	スキル
2	4	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	スキル
3	5	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛

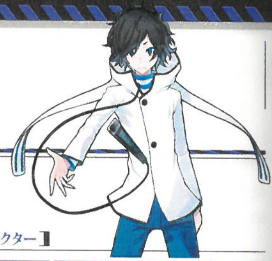
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	スキル
4	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	スキル
5	5	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	スキル
6	3	37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
		37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞

BATTLE ［必5-20］

5TH DAY TUR 19:00～19:00



崩壊する日常

ヤマトから、「ポラリス」の存在と、彼の真意を聞いた主人公たちは衝撃を受ける。それぞれが新事実について考えるなか、悪魔使い同士が争う場面に遭遇する。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・すべてのアプリ使用者の撃破

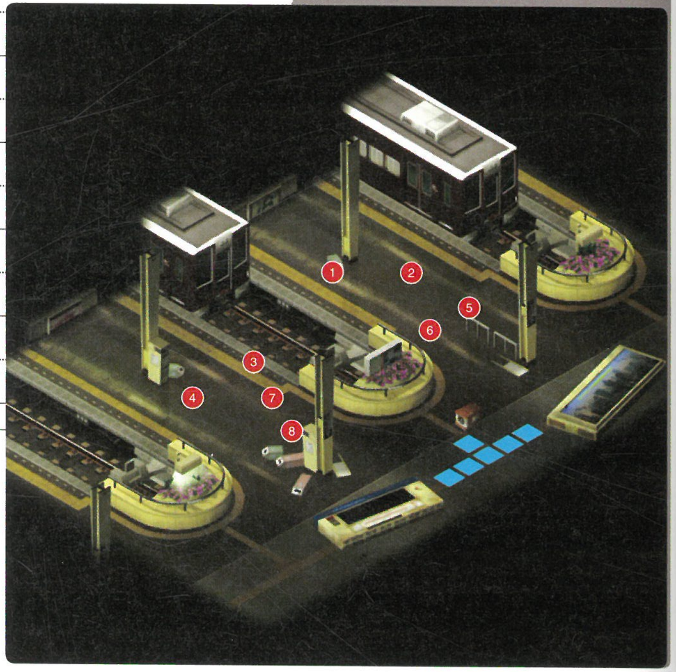
【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・1800EXP
・4800マッカ

大阪　梅田　桜急線ホーム



INTER MISSION

敵対するチームのリーダーは必ず人間なので、リーダーには「同族の心得・攻」や「同族の心得・防」をセットしておくと有利に戦える。さらに「飛翔」や「夢幻の具足」を持つ仲魔がいれば、線路を飛び越えて移動できるようになる。攻撃役のチームにはこれらのスキルと仲魔を編成し、縦横無尽に立ち回れるようにしたい。



「同族の心得・攻」があればリーダーに大ダメージを与えられる。仲魔次第では1回の戦闘で撃破することも可能。

どちらかの陣営をさきに倒す

このバトルは、線路を挟んだマップ上の陣営と下の陣営、そして主人公たちという三つ巴となる。線路を越えられない敵は主人公たちがいるほうへ向かってくるため、初期位置で待機していると挟撃されてしまう。まずは全員で上か下のどちらかの陣営の敵をすべて倒し、後方の安全を確保したら残りの敵と戦おう。



線路を越えられる敵は開始直後から交戦状態に入る。主人公たちはHPが減っている敵を優先して攻撃しよう。

有用なスキルをクラックしよう

出現する敵には「Sメディア」や「護りの盾」など今後のバトルでも使用頻度の高いスキルを習得しているものが多いので、これらを開始まえのスキルクラックで指定しておきたい。欲しいスキルを持つ敵が遠くにいる場合は、途中の敵の相手をしていると他陣営の敵に倒される可能性があるため、「妖気迅雷」などを使って最少の行動回数で敵のもとまで移動しよう。「邪念呪縛」で邪魔してくるレギオンは、クラックを狙うチーム以外で倒すようにすればムダなく移動できる。



「Sメディア」は❸の会社員、「護りの盾」は❹のブリジットからクラックできる。必ず主人公たちで倒そう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	5	38	人間	暴力団幹部	306	98	ー	ー	ー	ー	耐	ー	マハザン、嵐の乱舞、リカーム、衝撃強化、耐衝撃、勇者の精神、S窮地の練気
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
2	3	38	人間	チンピラ	306	98	ー	ー	無	ー	ー	ー	ブフダイン、ジオダイン、なぎ払い、氷結無効、神速の寄せ、Sグリモア
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
3	5	38	人間	会社員	312	104	ー	ー	ー	耐	ー	ー	弱者必滅拳、マリンカリン、雷の乱舞、耐電撃、グリモア、Sメディア
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ,吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		37	魔獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
4	3	38	人間	工事作業員	306	104	ー	無	ー	ー	ー	ー	アギダイン、マハラギ、火炎無効、封技追加、S窮地の練気
		35	女神	ブリジット	225	159	ー	無	弱	耐	ー	無	メディア、炎の乱舞、護りの盾、火炎無効、みかわし、火炎強化、女神の慈愛
		36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化
5	3	39	人間	青年	324	104	ー	ー	ー	耐	耐	ー	ディアラハン、吸魔、耐衝撃、耐電撃、吸収追加、S闘気の装束
		37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
		37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
6	3	39	人間	チンピラ	312	100	ー	ー	ー	ー	ー	ー	火事場吸血、渾身の一撃、物理強化、勝利の息吹、S烈攻の秘法
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
7	3	39	人間	女性社員	318	108	ー	ー	ー	ー	ー	ー	パワーチャージ、神速の寄せ、エクストラワン、戦神の加護、S絶一門・魔力
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		40	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
8	3	39	人間	会社員	324	106	ー	ー	ー	ー	ー	無	渾身の一撃、魔力無効、貫通、双手、S解守の秘法
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、渾身の一撃、石化追加、物理強化、凶化
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約

FREE BATTLE FB5-A

5TH DAY TUR 06:30～13:30

東京　池袋　衛国寺



勝利条件

・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・1800マッカ

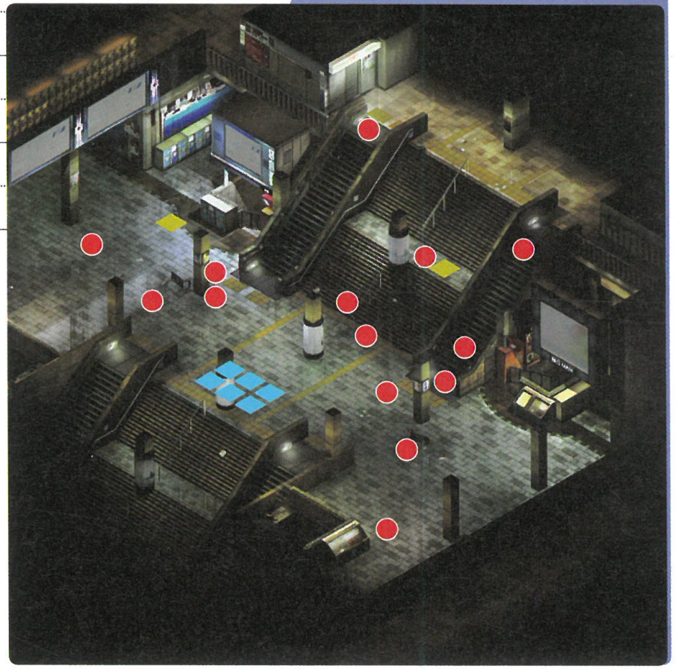
ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
30	邪鬼	ウェンディゴ	382	74	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、三分の活泉、呪縛
27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得・防、同族の心得・攻、いけにえの盟約
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
23	魔獣	ネコマタ	207	54	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、絶妙打、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍
23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
22	鬼女	リリム	164	85	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、必中みね打ち、マハジオ、耐電撃、献身

FREE BATTLE FB5-B

5TH DAY TUR 10:00～10:30

大阪　梅田　ビックマン前



勝利条件

・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・1800マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
30	邪鬼	ウェンディゴ	382	74	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、三分の活泉、呪縛
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

なぎ払い、暗殺拳、S烈攻の秘法、マハラギ、火炎強化、氷結強化、ペトラレイ、石化追加、マハザン、耐状態異常、メディア、三分の活泉、三分の魔脈、エクスガード、衝撃強化、電撃強化、封技追加、猛反撃、リカーム、吸魔、S闘気の装束、Sグリモア、S解守の秘法、1248マッカ

FREE BATTLE FB5-C

5TH DAY TUR 12:00 ～ 18:30

大阪　なんば　戎橋

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・1900マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
30	邪鬼	ウェンディゴ	382	74	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、三分の活泉、呪縛
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
32	天使	ライラ	196	144	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯

FREE BATTLE FB5-D

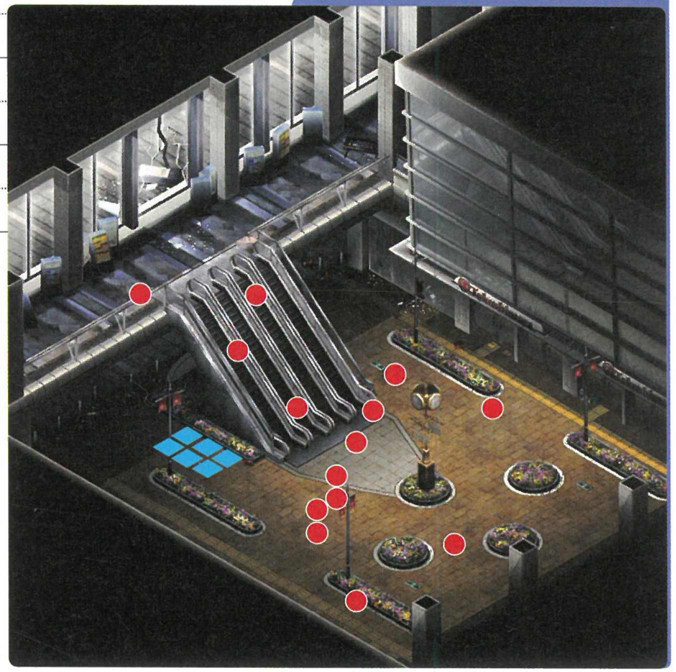
5TH DAY TUR 13:00 ～ 23:30

名古屋　名駅　金時計前

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・1900マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
30	邪鬼	ウェンディゴ	382	74	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、三分の活泉、呪縛
29	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
32	天使	ライラ	196	144	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯

FREE BATTLE FB5-E

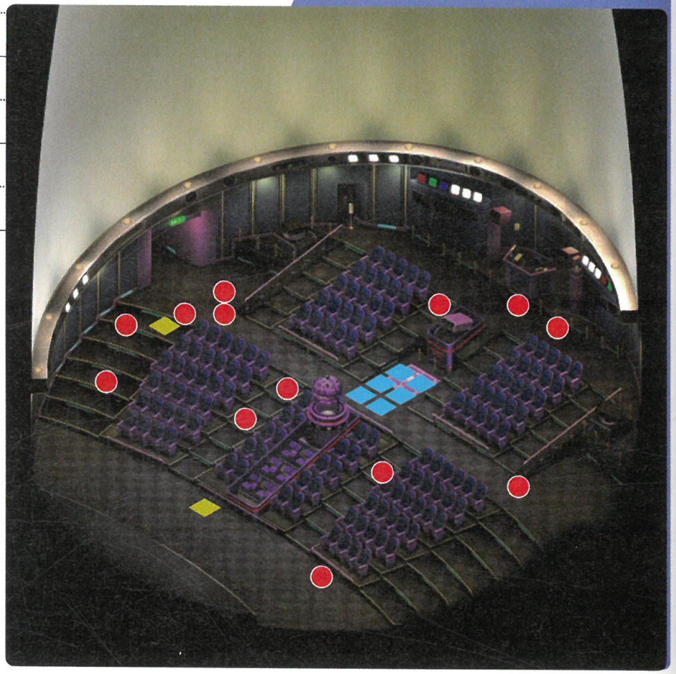
5TH DAY　TUR　19:00～23:30

名古屋　伏見　プラネタリウム

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・1900マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、なぎ払い、物理強化、真・夢幻の具足
35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の名言、火炎強化、獣の跳躍
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
37	神獣	ハクタク	196	114	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

なぎ払い、暗殺拳、S烈攻の秘法、マハラギ、火炎強化、氷結強化、ペトラレイ、石化追加、マハザン、耐状態異常、メディア、三分の活泉、三分の魔脈、エクスガード、衝撃強化、電撃強化、封技追加、猛反撃、リカーム、吸魔、S闘気の装束、Sグリモア、S解守の秘法、1239マッカ

COLUMN

仲間キャラクターの生死

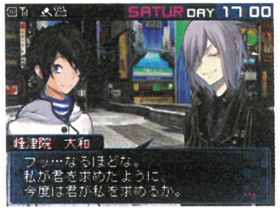
本作では、発生したイベントにより仲間のキャラクターが死亡することがある。イベントで死亡したキャラクターは、それ以降ゲーム中に登場しなくなる。一部のイベントは、特定のキャラクターの死亡が条件になっている場合もあるので注意したい。ここでは、そんな「キャラクターの生死」に関する情報を紹介する。



キャラクターが死亡するイベントは多数あるが、何らかの方法で助ける手段も用意されている。

…死亡するキャラクターと死亡しないキャラクター

本作中で仲間になるキャラクターは、憂う者も含めて主人公以外に13人。憂う者はアルコルルートでしか仲間にならないのでひとまず除外するとして、残る12人のうち、じつに8人がゲーム中に死亡する可能性がある。ただし、右に名前を挙げた4人は条件に関わらず確実に生存するので、親密度を上げたりバトルで育てるキャラクターに迷った場合は、彼らを優先するといい。



全員が生き残れるのは、仲間同士での争いを否定した東京ルートと回帰ルートのみだ。

●必ず生き残るキャラクター

・ダイチ
・ヒナコ
・アイリ
・フミ

●死亡する可能性のあるキャラクター

分類	日数またはルート	キャラクター
日数	2ND DAY	ケイタ
	3RD DAY	ジュンゴ
	4TH DAY	ジョー
	5TH DAY	オトメ
	6TH DAY	イオ、マコト
ルート	大阪ルート	ロナウド
	名古屋ルート	ヤマト
	アルコルルート	ヤマト、ロナウド

…死亡するキャラクター同士の相互関係

死亡するキャラクターのうち6人は死亡するか生存するかが相関関係にあり、特定のキャラクターが死亡した場合は、それに対応するキャラクターは死亡しないようになっている。キャラクター同士の相関関係は右のとおり。具体例を挙げると、たとえば［必6-21］のイベントバトルでロナウドに味方した場合、マコトはバトル終了時に死亡してしまう。ただし彼女と相関関係にあるケイタが［必2-11］ですでに死亡している場合、選択の如何に関わらずマコトは必ず生存し、極端すぎる戦力の低下が発生しないようになっている。なお、一見似たような関係にあるヤマトとロナウドだが、アルコルルートに進むと双方が死亡するため、彼らに関してはこの相関関係は当てはまらない。

●死亡キャラクターの対応

ケイタ ⟷ マコト
ジュンゴ ⟷ イオ
ジョー ⟷ オトメ



［必5-15］はジョーが死亡している場合は出現せず、必ず［必5-14］が出現する。

決別の金曜日

6 TH DAY

ヤマトは、ここまで隠してきた情報を主人公たちに伝え、理想社会の実現のために協力を求めてきた。仲間たちは、彼の提案に対してどう対応するか葛藤する。

Check Point 1
イオの親密度をチェックしておこう

6TH DAYは、[必6-18]後にイオが、[必6-21]後にマコトが、それぞれ死亡する可能性がある。このうちマコトのほうは、[必6-21]出現後すぐにイベントを発生させ、バトルでロナウドに味方しなければ死亡することはないので、対処はしやすい。仮にロナウドに味方した場合でも、すでにケイタが死亡している場合は死亡せずに済む。

一方のイオは、ジュンゴが生存していて、かつ[必6-18]発生時に親密度が190未満だと死亡してしまう。親密度はゲーム中に確認することはできないが、縁のステージが4になっていればひとまずはセーフだ。なお、[必6-16]を発生させ、その時点でイオの親密度が110以上あれば、彼女の死亡は避けられる。条件を満たすのはこちらのほうが簡単だが、ジュンゴが生存している場合このイベントは任意イベント扱いとなって[必6-17]発生後に消滅してしまうので、見逃さないように注意しよう。

Check Point 2
挑戦するもしないも自由なバトル

6TH DAYには、必須イベントのほかに2回のイベントバトルが発生する可能性がある。[任6-03]と[縁14-6]がそれで、[任6-03]をクリアするとビリケンが、[縁14-6]をクリアするとジコクテンが、それぞれ合体可能となる。前者はそれほどではないものの、後者は1周目で挑戦するには非常に難度が高いバトルになる。挑む際は十分に戦力を整えておくこと。なお、[縁14-6]はデラデカの縁イベントを進めていないと発生しないので注意が必要だ（→P291）。



[縁14-6]に出撃できるのは、主人公のチームのみ。強力な仲魔を多数ストックしておかないと厳しい。

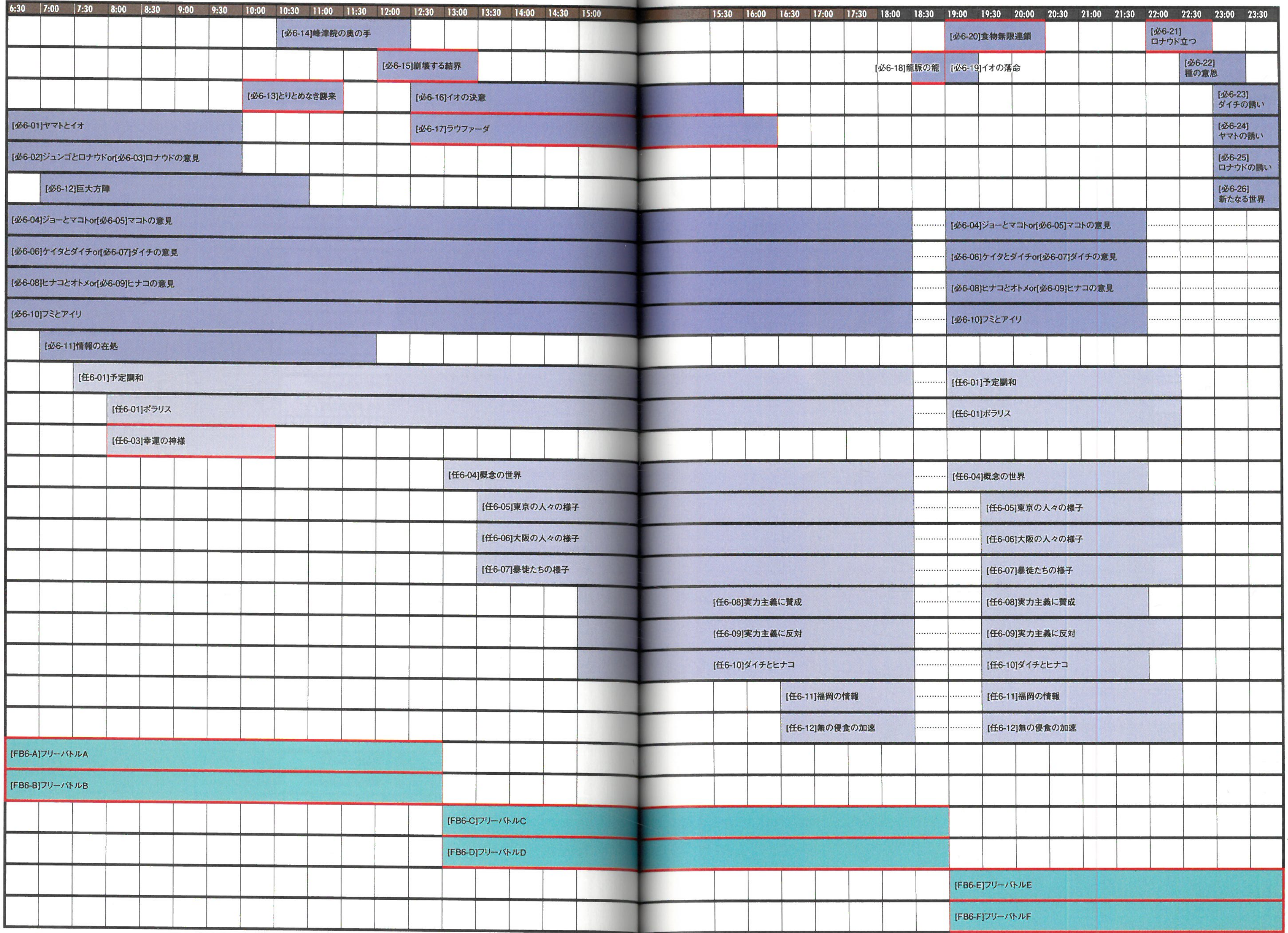
Check Point 3
選択できるのは4つの道

6TH DAYの夜には仲間たちが自分の目的を決定し、それぞれ3つの陣営に分かれる。主人公はこれらの陣営、もしくは憂う者と共に歩む道の中からひとつを選択することとなる。3つの陣営はそれぞれダイチ、ヤマト、ロナウドをリーダーとしており、[必6-23]から[必6-25]のいずれかで協力を表明すれば、その陣営の仲間に加わる。憂う者に協力する場合の条件は厳しく、[縁13-03]で「従わない」「望む」「自由の可能性」を選び、かつ憂う者の縁ステージを4まで上げたうえで、[必6-26]で「何してる」「謝るな」「それはいけない事？」「悪じゃないよ」「そうだ」「ポラリスを倒したら？」「今すぐ考えろ」「操ってくれ」「どうなるんだ？」の順に選択していく必要がある。なお、本書ではこれ以降、ダイチと共闘するルートを東京ルート（→P194）、同様にヤマトは大阪ルート（→P196）、ロナウドは名古屋ルート（→P198）、憂う者はアルコルルート（→P200）と表記する。

●イベント一覧

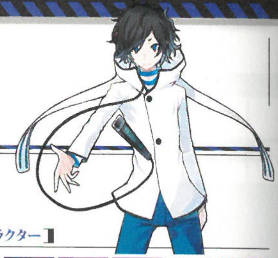
No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必6-01	ヤマトとイオ	06:30～09:30	永田町 東京支局	
必6-02	ジュンゴとロナウド	06:30～09:30	名駅 金時計前	ジュンゴ生存時のみ。[必6-03]とどちらか一方のみ
必6-03	ロナウドの意見	06:30～09:30	名駅 金時計前	ジュンゴ死亡時のみ。[必6-02]とどちらか一方のみ
必6-04	ジョーとマコト	06:30～21:30	東京駅 中央口	ジョー生存時のみ。[必6-05]とどちらか一方のみ
必6-05	マコトの意見	06:30～21:30	東京駅 中央口	ジョー死亡時のみ。[必6-04]とどちらか一方のみ
必6-06	ケイタとダイチ	06:30～21:30	天王寺駅 改札付近	ケイタ生存時のみ。[必6-07]とどちらか一方のみ
必6-07	ダイチの意見	06:30～21:30	天王寺駅 改札付近	ケイタ死亡時のみ。[必6-06]とどちらか一方のみ
必6-08	ヒナコとオトメ	06:30～21:30	新世界 大阪本局	オトメ生存時のみ。[必6-09]とどちらか一方のみ
必6-09	ヒナコの意見	06:30～21:30	新世界 大阪本局	オトメ死亡時のみ。[必6-08]とどちらか一方のみ
必6-10	フミとアイリ	06:30～21:30	久屋大通 名古屋支局	
必6-11	情報の在処	07:00～11:30	渋谷 渋谷901前	[必4-11]と[必6-01]後再出現
必6-12	巨大方陣	07:00～10:30	新宿 都庁前広場	[必6-02]か[必6-03]後
必6-13	とりとめなき襲来	10:00～11:00	池袋 サンセット通り	解説はP170
必6-14	峰津院の奥の手	10:30～12:00	新世界 大阪本局	[必6-13]後
必6-15	崩壊する結界	12:00～13:00	新世界 大阪本局	[必6-14]後。解説はP172
必6-16	イオの決意	12:30～15:30	九段下 武芸館	[必6-15]後出現。ジュンゴ生存時は任意イベントとなり、[必6-17]後消滅
必6-17	ラウファーダ	12:30～16:00	渋谷 宮下公園	解説はP175
必6-18	龍脈の龍	18:30	新宿 都庁前広場	解説はP177
必6-19	イオの落命	19:00	新宿 都庁前広場	[必6-18]でイオが死亡した場合のみ
必6-20	食物無限連鎖	19:00～20:00	新宿 都庁前広場	解説はP180
必6-21	ロナウド立つ	22:00～22:30	久屋大通 名古屋支局	解説はP182
必6-22	種の意思	22:30～23:00	永田町 東京支局	[必6-21]後
必6-23	ダイチの誘い	23:00～23:30	永田町 東京支局	[必6-22]後
必6-24	ヤマトの誘い	23:00～23:30	新世界 大阪本局	[必6-22]後
必6-25	ロナウドの誘い	23:00～23:30	伏見 でんきの博物館	[必6-22]後
必6-26	新たなる世界	23:00～23:30	六本木 ヒルズ	[縁13-03]後
任6-01	予定調和	07:30～22:00	六本木 六本木交差点	[必6-21]後一時消滅
任6-02	ポラリス	08:00～22:00	六本木 ヒルズ	[任6-01]後出現、[必6-21]後一時消滅
任6-03	幸運の神様	08:00～10:00	新今宮 フェスティバルゲート	解説はP184
任6-04	概念の世界	13:00～21:30	渋谷 宮下公園	[必6-06]か[必6-07]と、[必6-10]と[必6-17]と[任6-01]後
任6-05	東京の人々の様子	13:30～22:00	渋谷 渋谷901前	[必6-17]後、他に見れるイベントがない場合
任6-06	大阪の人々の様子	13:30～22:00	天王寺駅 改札付近	[必6-17]後、他に見れるイベントがない場合
任6-07	暴徒たちの様子	13:30～22:00	伏見 立体駐車場	[必6-17]後、他に見れるイベントがない場合
任6-08	実力主義に賛成	15:00～21:30	久屋大通 名古屋支局	[任6-05]と[任6-06]と[任6-07]後、他に見れるイベントがない場合
任6-09	実力主義に反対	15:00～22:00	栄 オシリス41	[任6-05]と[任6-06]と[任6-07]後、他に見れるイベントがない場合
任6-10	ダイチとヒナコ	15:00～21:30	六本木 ヒルズ	[任6-05]と[任6-06]と[任6-07]後、他に見れるイベントがない場合
任6-11	福岡の情報	16:30～22:00	新世界 大阪本局	[任6-08]と[任6-09]と[任6-10]後、他に見れるイベントがない場合
任6-12	無の侵食の加速	16:30～22:00	栄 センタリングパーク	[任6-08]と[任6-09]と[任6-10]後、他に見れるイベントがない場合
FB6-A	フリーバトルA	06:30～12:30	六本木 ヒルズ	[必6-16]後消滅。解説はP188
FB6-B	フリーバトルB	06:30～12:30	栄 センタリングパーク	[必6-16]後消滅。解説はP189
FB6-C	フリーバトルC	13:00～18:30	霞ヶ関 日比谷公園	解説はP190
FB6-D	フリーバトルD	13:00～18::30	新世界 通天閣	解説はP191
FB6-E	フリーバトルE	19:00～23:30	青山 青山霊園	解説はP192
FB6-F	フリーバトルF	19:00～23:30	新世界 通天閣	解説はP193

●イベントタイムチャート



BATTLE ［必6-13］

6TH DAY FRI 10:00～11:00



とりとめなき襲来

主人公たちは新たなセプテントリオン・ミザールを発見して攻撃するが、ミザール本体は分裂して逃走してしまう。一行はひとまず分裂したミザールの排除に移る。

［出撃可能キャラクター］



［勝利条件
・すべての敵の撃破

［敗北条件
・主人公たちの全滅

［出撃条件
・なし

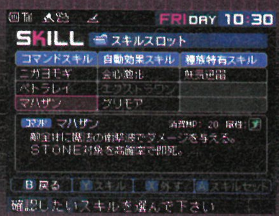
［増援出現条件
・なし

［クリアボーナス
・2200EXP
・5500マッカ



INTER MISSION

ミザールは魔力属性の攻撃に弱いため状態異常にさせやすい。「石化追加」や「ペトラレイ」を利用して石化させれば、衝撃属性のスキルで楽に倒せる。これらのスキルがない場合は、弱点となる火炎や氷結属性のスキルをセットしておこう。物理攻撃では有効的なダメージを与えられないので、魔法攻撃主体のチームを組むこと。



石化した敵をすばやく倒すために、「マハザン」といった衝撃属性のスキルが使える仲魔を多く揃えておきたい。

ミザールを最優先に倒す

ミザールは、「成長促進」を使ったあと2回行動順が回ってくると、サイズが大きくなってレベルや能力値が上昇し、スキルが強力になる。さらに、その状態のときにミザールにダメージを与えると2チーム分の小型のミザールに分裂してしまい、敵の数が増えてしまう。❺と❻の悪魔はひとまず無視し、全員一丸となってミザールに攻撃を仕掛けよう。



分裂してしまうのはダメージを与えた戦闘で倒し切れなかった場合。1ターンで倒してしまえば分裂は防げる。

いちばん遠いミザールの対処方法

いちばん遠い場所にいる❶のミザールは、バトル開始と同時に「成長促進」を使用してくる。途中の敵を排除しながら普通に進むと大きくなってしまうのを防げない。阻止するためには、「妖気迅雷」や「獣の跳躍」など1回で遠くまで移動できるスキルを持つ仲魔をチームに入れて、リーダーに「石化追加」または「ペトラレイ」をセットする。そして最短距離を移動して❶に接近し、石化させてから即死を狙うといい。



石化後、衝撃属性のスキルがない場合は物理攻撃を仕掛けよう。確率が低くなるが、即死させることが可能。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
❶	2	45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
❷	2	45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
❸	2	45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
❹	2	45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	耐	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
❺	3	41	堕天使	ニスロク	316	177	―	無	弱	―	―	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	316	177	―	無	弱	―	―	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		42	天使	アニエル	413	104	耐	―	無	耐	耐	―	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
❻	3	42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	―	―	―	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	―	―	―	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

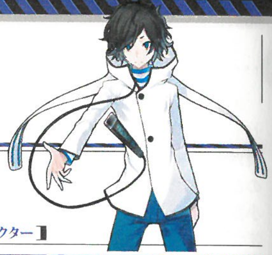
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [必6-15]

6TH DAY FRI 12:00～13:00

崩壊する結界

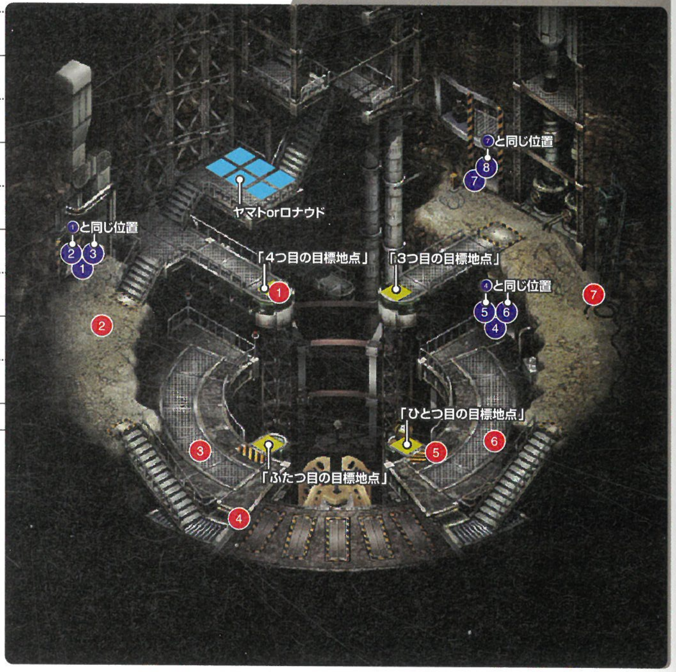


【出撃可能キャラクター】



都庁にある方陣を使って龍脈を具現化するという作戦の一環で、主人公たちは富士山のクサビ施設にやってきた。一行は、クサビを抜くために装置を目指す。

富士山 火口 クサビ施設



【勝利条件
・すべての封印を解除

【敗北条件
・主人公たちの全滅

【出撃条件
・なし

【増援出現条件
・敵の減少に伴い出現(1～8)

【クリアボーナス
・2300EXP
・5900マッカ

INTER MISSION

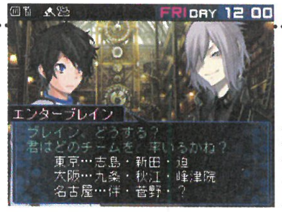
［必4-16］と同様に、開始まえに主人公がどの部隊に属するかの選択肢が発生する。選んだ部隊のメンバーが戦闘に参加するので、そのメンバーに回復スキルなどをセットし直そう。また、このバトルのマップは高低差があるため、障害物や段差を無視できる「飛翔天駆」や「真・夢幻の具足」といったスキルを持つ仲魔をチームに入れておきたい。



高低差を無視できる種族特有スキルを持つ、霊鳥や幻魔をすべてのチームに入れておくと楽に移動できる。

各チームのメンバーについて

開始まえの選択によってバトルに参加できるメンバーが変わるのはINTER MISSIONで説明したとおり。主人公以外のメンバーの構成は、東京チームはダイチ、イオ、ジョー、マコトの4人、大阪チームはヒナコ、ケイタ、オトメの3人、名古屋チームはアイリ、フミ、ジュンゴの3人となる。このうちジョー、オトメ、ケイタ、ジュンゴは5日目までの行動次第では死亡している可能性がある。その場合、［必4-16］と同様に、名古屋チームではロナウドが一時的に手伝ってくれる。大阪チームは、ケイタとオトメのうちどちらかだけが死亡しているときはジョーが東京チームから大阪チームに変更。ふたりとも死亡してしるときは、ジョーのチーム変更とヤマトが一時的に参加する。ジョーが死亡しているときは、東京チームがダイチ、イオ、マコトの3人となる。なお、ジョーとオトメがどちらとも死亡することは絶対ない(→P165)ので、どのルートを選んでも人数が足りなくなることはない。



メンバーが死亡して減っていてもヤマトやロナウドが手伝ってくれるので、どのチームを選んでも戦力は十分。



ロナウドやヤマトは独自に仲魔を連れている。バトル開始まえのメニューで編成を変えることはできないので注意。

指定ポイントを目指して進もう

最初の目的は、クサビを抜くためのコードを送信する装置を起動すること。指定された場所はマップ右下にある「ひとつ目の目標地点」と記された場所。そこを目指して敵を倒しながら進んでいこう。ただし、全員で階段を使うと、敵に進路を塞がれたときに攻撃できるのが1チームだけになってしまい進むのに時間がかかってしまう。霊鳥や幻魔がいるチームは高低差を無視して移動できるので、先行してほかの敵を撃破していこう。



高低差を無視できるチームは、あとから進行してくるチームのためにも早めに敵を撃破していきたい。

ふた手にわかれてコードを送信

装置が起動したあとは、マップに表示される場所を順番に巡ってコードを送信していく。まずは左ページのマップで「ふたつ目の目標地点」と記されているマップ左下を目指そう。ひとつ目の目標地点までの途中にあるので、ここに2チームを待機させておき、装置起動後にすぐにコードを送信すればスムーズにつぎの場所へ向かうことができる。3つ目の目標地点はここから直接向かうと高低差に邪魔されてしまうので、ひとつ目の装置を起動させたチームが、もう1チームといっしょに階段を使って進んでいくといい。3つ目の目標地点でコードを送信したら最後に4つ目の目標地点を目指す。ここはふたつ目の目標地点でコードを送信したチームが担当しよう。ほかの部隊が3つ目の目標地点を目指しているあいだに移動しておけば、最後のコード送信をすばやく行なうことができる。なお、増援で出現するレギオンのチームは、4つ目の目標地点を占拠しようと移動するので、占拠されてしまうまえにこちらの移動を完了しておきたい。



高低差を無視できるチームなら、階段を使わずとも最短距離でコード送信場所まで行くことができる。



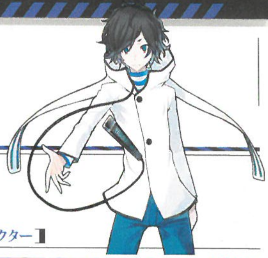
敵の数が減っていくとマップの右上と左上から増援が出現する。囲まれるまえに1チームずつ撃破していこう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー		弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
2	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
3	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
4	5	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		47	霊鳥	ヴィゾフニル	342	129	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、電撃激化、飛翔天駆
5	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
6	3	43	鬼神	タケミカヅチ	417	53	ー	ー	ー	反	弱	耐	マハジオ、千烈突き、物理強化、食いしばり、電撃激化、鬼神双手
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
7	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃激化、神速の寄せ、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
1	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
2	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	弱	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	弱	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー		弱	弱	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
3	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
4	3	43	鬼神	タケミカヅチ	417	53	ー	ー	ー	反	弱	耐	マハジオ、千烈突き、物理強化、食いしばり、電撃激化、鬼神双手
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
5	5	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		47	霊鳥	ヴィゾフニル	342	129	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、電撃激化、飛翔天駆
6	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
7	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	耐	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	耐	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
8	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃激化、神速の寄せ、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉

BATTLE [必6-17]

6TH DAY FRI | 12:30 ~ 16:00



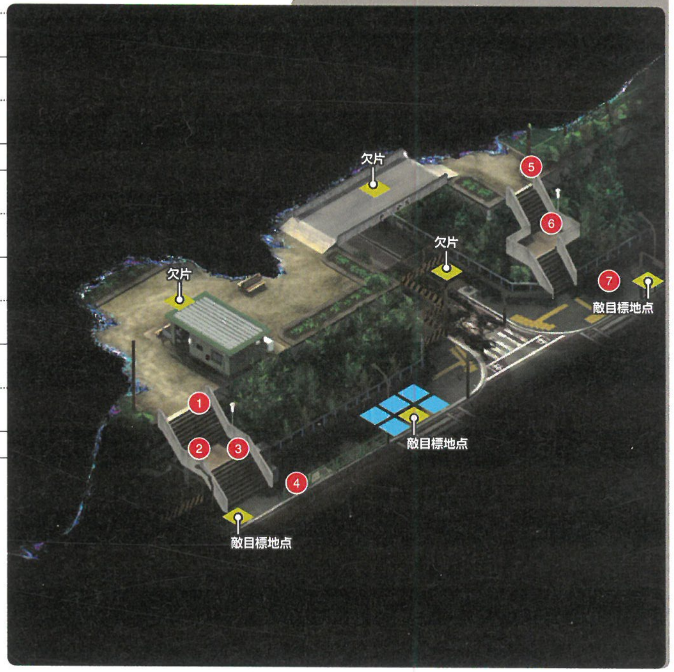
ラウファーダ

イオを依り代にして悪魔ルーグの復活を試みるが、無の地形侵食の影響で思念が保てず分裂してしまう。それを嗅ぎつけ現われた悪魔が、思念を狙うのだった。

【出撃可能キャラクター】



東京　渋谷　宮下公園



【勝利条件】
・すべての敵の撃破

【敗北条件】
・ルーグの欠片を持ち去られる
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・2200EXP
・6300マッカ

INTER MISSION

ルーグの欠片を敵よりさきに回収するためには、「飛翔天駆」や「真・夢幻の具足」といった障害物を無視できるスキルが必要不可欠。階段を登った先にある欠片の回収に向かう2チームにはこれらのスキルを持つ仲魔を入れておくこと。あとは衝撃属性が弱点の敵が多く出現するので、「嵐の乱舞」と「衝撃強化」を併せてセットしておくといい。



階段の下にあるルーグの欠片を回収するために、「妖気迅雷」が使える仲魔を最低1体は用意しておきたい。

◎…敵よりさきに欠片を回収しよう

このバトルでは敵に欠片を持ち去られるのを防ぐため、敵よりさきに欠片のある場所まで行く必要がある。ただし階段を登った先にあるものに関しては、道沿いに進んでいたら確実に間に合わない。そこで、「飛翔天駆」などのスキルを利用して最短距離で欠片まで移動しよう。階段の下にある欠片は、そこにいちばん近い場所に妖獣がいるチームを配置し、「妖気迅雷」を使い移動力を上げて回収に向かえばいい。



「飛翔天駆」があれば最初の行動時にここまで移動できる。つぎの行動で欠片の場所まで向かい回収しよう。

◎…敵に欠片を回収された場合

敵が欠片を回収するとマップの右側の道沿いに3つの敵目標地点が表示され、敵はそこを目指すようになる。欠片を拾った敵がここに到達するとゲームオーバーとなってしまうので、目標地点へ向かう敵は最優先で倒すようにしたい。敵よりさきに欠片を回収できそうにないときはわざと敵に回収させ、目標地点付近で敵を倒す戦法をとろう。



回収した敵を倒せば欠片を取り返すことができる。逃げられるまえに集中的に攻撃を仕掛けよう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐・弱	ー	弱	ー	耐		ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		41	龍王	ゲンブ	460	84	耐	ー	反	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、渾身の一撃、エクスガード、氷結反射、耐物理、龍胴絞め
		41	龍王	ゲンブ	460	84	耐	ー	反	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、渾身の一撃、エクスガード、氷結反射、耐物理、龍胴絞め

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	ー	ー	無	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、電撃無効、邪念の波動

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

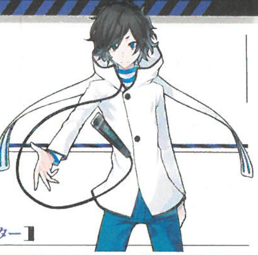
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [必6-18]

6TH DAY FRI 18:30

龍脈の龍

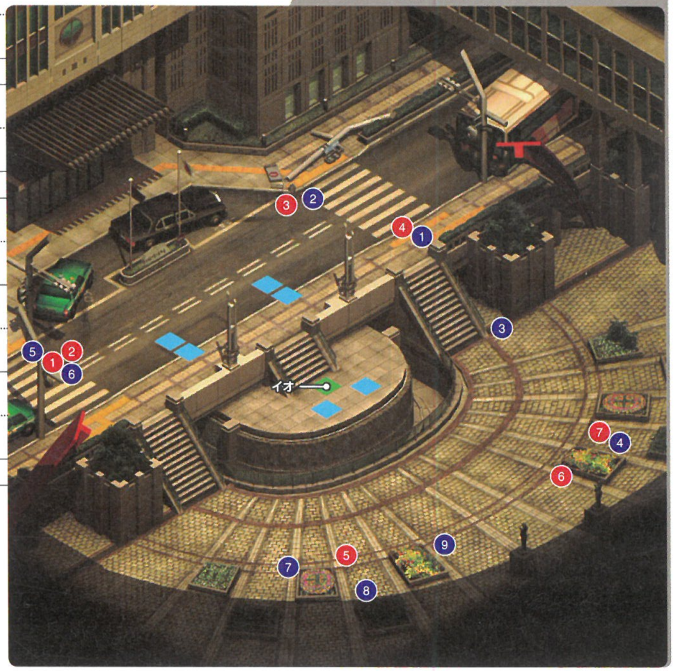


龍脈を具現化する準備が整った主人公たちは都庁で術式を実行に移すが、あふれ出した力を嗅ぎつけて悪魔が出現。一行は術式終了までイオを守ることになる。

【出撃可能キャラクター】



東京 新宿 都庁前広場



【勝利条件
- すべての悪魔の撃破
- ヤマトが術式を完成

【敗北条件
- イオの死亡
- 主人公たちの全滅

【出撃条件
- なし

【増援出現条件
- 敵の減少に伴い出現(1〜9)

【クリアボーナス
- 2300EXP
- 7000マッカ

INTER MISSION

イオがNPCとなって自軍から離脱するので、彼女を主力としていた場合はメンバーを補充してスキルをセットしておこう。このバトルではイオを守り続けることになるため、HPを回復できる仲魔を多く揃えておこう。あとは「アギダイン」や「嵐の乱舞」などの強力な火炎や衝撃属性の攻撃スキルと、それらを強化するスキルをセットしておきたい。



妖精の種族特有スキルである「妖精の粉」を使えば、自分のチームとイオのHPを同時に回復できる。

◎…イオの近くで戦おう

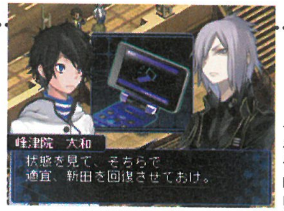
このバトルでは、マップの中央にいるイオをヤマトが術式を完成させるまで守るのが目的。出現するほとんどの敵はイオの周囲にある高低差を越えられないので、道沿いにイオを目指して進んでくる。そこで主人公たちは、全員でイオの近くにある階段を塞ぐように待機して迎え撃ちたい。ただし❺、❸、❺、❻のチームだけはバイブ・カハがいるため、霊鳥の種族特有スキル「飛翔天駆」の効果で主人公たちをすり抜けるか、もしくはマップ下側から直接イオのもとまで移動して攻撃を仕掛けることができる。さらにこれらのチームは、移動力も2上がっていてほかのチームより短い時間で接近してくるので、移動可能範囲をチェックしつつ、近づかれそうなときは、イオの近くにバイブ・カハの弱点となる衝撃属性のスキルが使えるチームを待機させておくといいだろう。



このように階段を塞ぐように味方を配置すれば、ほとんどの敵は防げる。近づいてきた敵を順番に倒していこう。

◎…ダメージを受けたイオを回復する

イオは敵から攻撃を食らったとき以外にも、術式の影響で彼女に行動順番が回ってくるたびに160のダメージを受けてしまう。敵に攻撃されたときにやられてしまわないように、HPが360ぐらいまで減ったら「ディアラマ」や「ディアラハン」など回復量の多いスキルを使って一気に全快しておこう。なお、イオのスキルは自軍にいたときのものとは異なり、「五分の活泉」、「食いしばり」、「耐物理」という防御面に充実した、このステージ独自のものがセットされており、そう簡単には撃破されないようになっている。



イオがダメージを受けるのは避けられない。ヤマトの言うとおり、HPが減ってきたら回復してあげること。

◎…増援にもあまり動かず対処する

敵の残りチーム数が3になると、マップ上に❶のレギオンのチームと❷のヌエのチームが増援として出現する。これ以降、敵の残りチーム数が2となるたびにマップの右、左、下の順でつぎつぎに増援が出現し、初期配置の敵と同じくイオを目指して進軍してくる。出現位置に移動して出現と同時に倒そうとするとイオの守りが薄くなってしまい非常に危険なので、これまでと同じくイオの近くで待機して近づいてくる敵を倒していく戦法をとるようにしたい。増援の中で注意すべき敵は、最後の増援で出現する❾のクドラクのチーム。リーダーのクドラクのレベルが高く強烈な氷結属性の攻撃を仕掛けてくるので、弱点となる火炎属性の攻撃を持つチーム、もしくは氷結属性に強いチームで挑もう。すべての敵を倒すか、ヤマトから術式完成の報告があるまでイオを守り続ければステージクリアとなる。なお、ジュンゴが生きていて、このステージが始まるときのイオの親密度が190未満だと、ステージクリア時にイオが死亡してしまう。ただし[必6-16]を見ている場合は、死亡条件が110未満となる。



バイブ・カハのチームは増援としても出現し、最短距離でイオのもとに向かってくるので注意が必要だ。



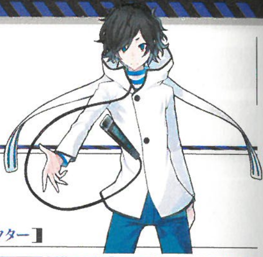
❾のチームにいるギリメカラは物理攻撃を反射する。「貫通」でも無効化できないので魔法攻撃で攻めよう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、電撃反射、跳躍自在
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
❷	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		41	幽鬼	ビシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
		41	幽鬼	ビシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
❸	3	49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
❹	2	43	邪鬼	レギオン	320	152	無	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、物理無効、勝利の息吹、魔力無効、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
		41	龍王	ゲンブ	460	84	耐	ー	反	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、渾身の一撃、エクスガード、氷結反射、耐物理、龍胴絞め
❺	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
❻	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
❼	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
❶	3	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
		41	幽鬼	ビシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
		41	幽鬼	ビシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
❷	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
❸	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
❹	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
❺	3	48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
❻	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
❼	3	43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
		43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
❽	3	44	魔神	ヤマ	336	126	ー	反	ー	耐	ー	ー	アギダイン、マハラギ、火炎反射、火炎激化、魔力覚醒
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
❾	3	50	幽鬼	クドラク	476	136	弱	耐	反	ー	ー	ー	ブフダイン、氷の乱舞、、吸魔、氷結反射、石化追加、憑依
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛

BATTLE [必6-20]

6TH DAY FRI | 19:00～20:00 |



食物無限連鎖

ミザールは龍脈の龍に食いつかれたものの、都庁の屋根にしがみついて抵抗していた。主人公たちは最後の引導を渡すため、しがみつく触手の切り離しにかかる。

【出撃可能キャラクター】



東京 新宿 都庁屋上



【勝利条件】
・ミザールのすべての触手を切断

【敗北条件】
・主人公たちの全滅
・時間切れ

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・❶と❷を両方倒すと出現(❶～❷)
・❶と❷を両方倒すと出現(❸～❹)

【クリアボーナス】
・2400EXP
・7200マッカ

INTER MISSION

攻撃目標となるミザール触手には隣接して攻撃できる場所が少ないため、攻撃範囲を広げないと全チームで一斉に攻撃できない。2マス以上離れた位置からも攻撃できるように、邪龍や邪神の種族特有スキルを利用しよう。また、ミザール触手の弱点は火炎属性なので、魔の高いキャラクターに「アギダイン」や「炎の乱舞」をセットしておくこと。



ミザール触手を倒したあとに出現する小型のミザール対策として、「ペトラレイ」も使えるようにしておきたい。

後方の安全を確保してから攻める

このバトルには時間制限があるため、開始と同時にミザール触手に向かって進軍したくなるが、まずは後方のバイブ・カハとアバドンのチームを倒そう。この2チームを放置しておくと余計なダメージを受けるうえに、行動順が回ってくるのが遅くなってしまうからだ。その際、物理属性を反射するギリメカラには注意。



物理攻撃が得意なチームはアバドンのチームを攻撃しよう。物理属性が弱点のため大ダメージを与えられる。

部隊をふたつにわけて行動しよう

❸と❹のチームを倒して後方の安全を確保したらミザール触手へ向かう。ミザール触手は「武曲星の証」の効果で4マス先まで攻撃できるため、下手に近づくと一方的に攻撃されてしまう。攻撃が届かない5マス離れたところで一旦待機して、つぎの行動順が回ってきたときに一気に接近して弱点となる火炎属性で攻めていこう。ミザール触手は撃破するたびに小型のミザールふたつに分裂する。小型のミザールは[必6-13]と同様に「成長促進」を使ったあと2回行動順番が回ってくると巨大化するため、石化させたあとに衝撃属性の攻撃をして早めに倒すこと。最初からいるミザール触手を両方とも倒すと、レベルや能力値、スキルがパワーアップした❶と❷のミザール触手が出現するのでふた手に分かれて追撃しよう。各属性への防御は変化していないので火炎属性を中心に攻めていくといいだろう。これらを倒すとさらに強力となった❸と❹のミザール触手が出現するが、これまでと同じように戦っていけば問題なく倒せる。

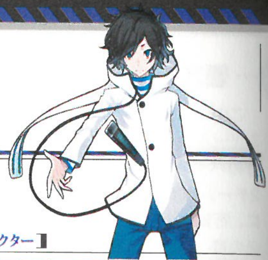
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	47	武曲星	ミザール触手	???	???	耐	弱	ー	無	吸	ー	千烈突き、衝撃吸収、武曲星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❷	0	47	武曲星	ミザール触手	???	???	耐	弱	ー	無	吸	ー	千烈突き、衝撃吸収、武曲星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❸	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
❹	1	48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
❺	1	48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		46	闘鬼	ラームジェルグ	711	56	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、五分の活泉、食いしばり、勇者の精神、大凶化
		46	闘鬼	ラームジェルグ	711	56	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、五分の活泉、食いしばり、勇者の精神、大凶化
❻	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、氷結激化、妖精の粉
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、氷結激化、妖精の粉
❶	0	48	武曲星	ミザール触手	???	???	耐	弱	ー	無	吸	ー	千烈突き、怒りの一撃、物理強化、衝撃吸収、武曲星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❷	0	48	武曲星	ミザール触手	???	???	耐	弱	ー	無	吸	ー	千烈突き、怒りの一撃、物理強化、衝撃吸収、武曲星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❸	0	50	武曲星	ミザール触手	???	???	耐	弱	ー	無	吸	ー	千烈突き、主星の圧撃、ペトラレイ、物理激化、衝撃吸収、神速の寄せ、武曲星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❹	0	50	武曲星	ミザール触手	???	???	耐	弱	ー	無	吸	ー	千烈突き、主星の圧撃、ペトラレイ、物理激化、衝撃吸収、神速の寄せ、武曲星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

BATTLE [必6-21]

6TH DAY FRI 22:00～22:30

ロナウド立つ

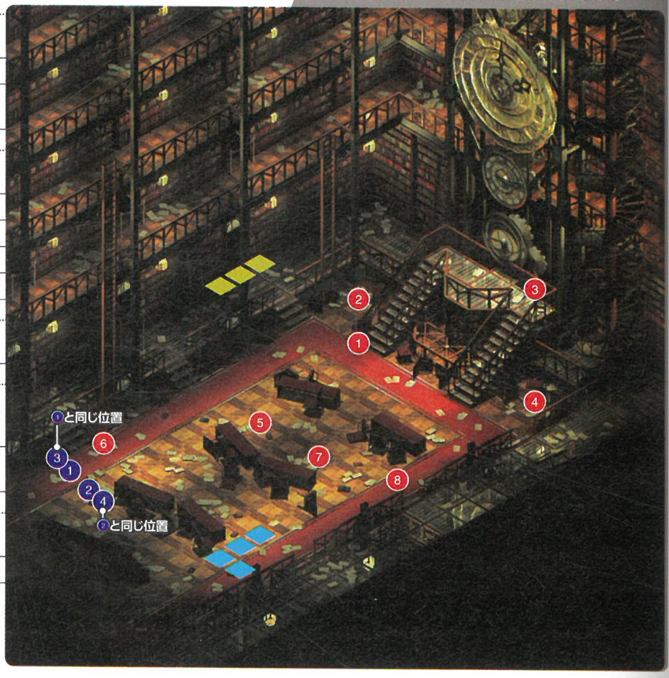


マコトの死に顔動画を見た主人公たちは名古屋支局へ向かう。そこではジプスとロナウドたち暴徒のあいだで戦いが行なわれており、暴徒側が優勢となっていた。

【出撃可能キャラクター】



名古屋　久屋大通　名古屋支局



【勝利条件

- ロナウドの撃破 ※1
- ジプス全員の撃破 ※2
- ロナウドたちの撃破および、マコトたちの撃破 ※3

【敗北条件

- 主人公たちの全滅 ※4
- マコトの死亡 ※1
- ロナウドの死亡 ※2
- ジプスの脱出 ※2
- マコト、ロナウドが殺される ※3

【出撃条件

- なし

【増援出現条件

- 敵の減少に伴い出現(❶～❷) ※2
- 敵の減少に伴い出現(❸～❹) ※1

【クリアボーナス

- 2500EXP
- 7600マッカ

※1「マコトに味方！」を選択する
※2「ロナウドに味方！」を選択する
※3「どっちも止める！」を選択する
※4 どの選択肢でも出現する

INTER MISSION

このバトルでは開始まえの選択肢で敵味方が変化する。ロナウド側に付く場合は逃げる敵を追いかける必要があるため、「妖光一閃」や「飛翔天駆」で移動力を上げよう。マコト側を選ぶときは「邪念呪縛」で敵の行動順を遅くして時間を稼げるようにする。両方を相手にする場合は、弱点を突きやすい火炎や衝撃属性のスキルを揃えておこう。



開始まえに選んだ選択肢によって敵味方が変化する。勝敗条件も変わるので、自軍の戦力と相談して決めよう。

敵を倒しながら進もう

ジプス局員はマップ左上の脱出地点を目指し、マコトはそれを支援、ロナウドたちは阻止するために進軍する、というのが共通の流れ。主人公たちも彼らを追う形で移動して、敵の数を減らしていこう。ただし両方を相手にしたとき以外は、2チームを倒した段階で増援がマップ左下から出現する。ロナウドを味方にした場合のみジプス局員に逃げられるとゲームオーバーとなるため、人がいない場所を通って脱出地点に先回りしよう。なお、ケイタ生存時にロナウドの味方をするとステージクリア後にマコトが死亡してしまう。

両陣営のスキルをクラックする

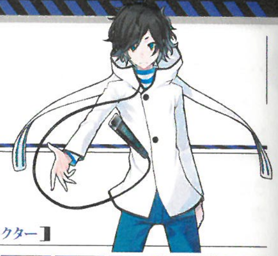
どの選択肢を選んでも敵のリーダーがすべて人間となるため、大量の先制発動スキルがクラック候補に並ぶ。なかでも、40%ほどHPが減った状態で戦闘に入ると開始時にHPが全回復する「Sディアラハン」は、攻撃が激化する7日目以降にセットしておきたいスキルなので、ジプスと敵対するときは必ずクラックしておこう。暴徒側では、消費MPが半分になる「S魔道結界・陰」をクラックするのがオススメだ。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力	スキル
❶	4	51	人間	迫真琴	913	247	ー	ー	ー	ー	反	ー	八相発破、マハザン、ディアラハン、五分の活泉、衝撃激化、衝撃反射、S決死の覚悟
		47	魔王	ヘカーテ	295	213	ー	耐	耐	耐	耐	耐	ディアラハン、ザンダイン、貫通、衝撃激化、覇王の盟約
		46	幻魔	クルースニク	381	120	耐	ー	耐	ー	ー	無	渾身の一撃、ザンダイン、衝撃激化、真・夢幻の具足
❷	3	49	人間	ジプス局員	490	145	無	ー	ー	無	ー	ー	渾身の一撃、吸魔、電撃無効、五分の魔脈、物理無効、Sディアラハン
		43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
		42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
❸	3	47	人間	ジプス局員	476	94	ー	反	ー	ー	ー	ー	アギダイン、捨身の一撃、火炎反射、貫通、神速の寄せ、S絶一門・魔力
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
❹	3	47	人間	ジプス局員	476	94	ー	ー	ー	ー	ー	無	万魔の乱舞、ギガジャマ、魔力無効、食いしばり、S窮地の練気
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
❺	5	55	人間	栗木ロナウド	820	280	ー	耐	耐	耐	耐	耐	万魔の乱舞、千烈突き、ディアラハン、吸収追加、全門耐性、二身の残影、S骨抜の秘法
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、混沌の波動
		50	霊鳥	バイブ・カハ	371	169	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、マハザン、エクストラワン、衝撃激化、神速の寄せ、飛翔天駆
❻	3	50	人間	暴力団幹部	603	126	ー	ー	ー	ー	ー	ー	千烈突き、ザンダイン、五分の活泉、衝撃激化、Sメディア
		50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
		50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
❼	3	48	青年	青年	390	189	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ブフダイン、マハブフ、氷結激化、五分の魔脈、神速の寄せ、S闘気の装束
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
❽	3	48	人間	チンピラ	384	122	ー	ー	無	ー	ー	ー	護りの盾、ジオダイン、電撃激化、氷結無効、二身の残影、S魔道結界・陰
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
①	3	46	人間	ジプス局員	469	91	ー	ー	反	ー	ー	ー	ブフダイン、マハブフ、氷結激化、氷結反射、S窮地の練気
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
②	3	46	人間	ジプス局員	469	91	ー	ー	ー	ー	ー	ー	渾身の一撃、アギダイン、火炎激化、貫通、S絶一門・魔力
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
③	5	47	人間	会社員	384	126	ー	ー	ー	ー	ー	無	死神の点呼、パララレイ、ペトラレイ、魔力無効、神速の寄せ、Sグリモア
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
④	2	47	人間	青年	384	124	耐	ー	ー	ー	ー	ー	渾身の一撃、暴れまくり、耐物理、戦神の加護、物理強化、S解守の秘法
		50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動

BATTLE ［任6-03］

6TH DAY FRI 08:00～10:00



幸運の神様

ヤマトから連絡を受けて向かった場所で、主人公たちは悪魔が持つマッカを狙う悪魔を発見する。その悪魔は主人公たちのマッカも奪おうと襲いかかってきた。

【出撃可能キャラクター】



大阪　新今宮　フェスティバルゲート



【勝利条件
・すべての悪魔の撃破

【敗北条件
・主人公たちの全滅

【出撃条件
・なし

【増援出現条件
・なし

【クリアボーナス
・2000EXP
・5100マッカ

INTER MISSION

このバトルは10:30以降に消えてしまうが、必ずしもやる必要はない。戦力に自信がないときはスルーしてもいいだろう。バトルを行なう場合は、ビリケンが「しばきまくり」を使わないように手持ちのマッカを増やしておきたい。ビリケンは1000マッカずつ奪う「いただきマッカ」をこちらのマッカが残っている限り使い続けるため、安全に戦える。



マッカはフリーバトルを利用して稼ぐ。所持金が3万マッカくらいになるまでくり返し行なっておきたい。

…あまり動かず悪魔を迎撃する

敵は、ビリケンとそれ以外の悪魔というふたつの陣営。ビリケンは悪魔を追いかけ、悪魔は脱出のため主人公たちの近くにある目標地点を目指す。遠く離れた悪魔を倒そうとしても、ビリケンにさきに倒されてしまうので、主人公たちはあまり動かず近づいてきた敵を順番に倒すことに集中したほうが効率がいい。



ビリケンに攻撃された悪魔は確実に倒される。移動力が足りないので遠くにいる悪魔を倒すことは諦めよう。

…マッカが尽きるまえに倒そう

ビリケンは戦闘になると「いただきマッカ」でこちらの所持マッカを1000ずつ奪っていく。このスキルではダメージを受けないので、マッカがある限りビリケンの攻撃で撃破されることはない。ただし所持マッカが1000未満になると、大ダメージを与える「しばきまくり」を使うようになる。この状態になるまえに防御属性が通常の物理属性を中心に攻めていこう。なお、ビリケンを倒せばこちらと悪魔から奪ったマッカが全額返ってくるうえに、ビリケンの合体が解禁される。



悪魔とこちらの所持金がなくなってしまうとビリケンは逃げようとする。逃げられると奪われたマッカは戻らない。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	5	50	魔人	ビリケン	???	???	―	耐	耐	耐	耐	無	火事場吸血、いただきマッカ、しばきまくり、もうかりマッカ、食いしばり、勝利の息吹、夢幻の住人
		47	霊鳥	ヴィゾフニル	342	129	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		47	霊鳥	ヴィゾフニル	342	129	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		37	妖精	ローレライ	235	168	―	―	―	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	―	無	―	―	弱	―	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化
		36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	―	無	―	―	弱	―	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、火炎無効、大凶化

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	5	34	幽鬼	ロア	396	104	―	弱	―	―	―	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		36	邪龍	アスプ	258	142	―	弱	弱	―	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	40	邪神	バズス	285	171	―	―	弱	―	無	耐	万魔の乱舞、嵐の乱舞、衝撃無効、衝撃強化、混沌の波動
		36	邪龍	アスプ	258	142	―	弱	弱	―	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
		36	邪龍	アスプ	258	142	―	弱	弱	―	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	―	無	弱	―	―	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	―	無	弱	―	―	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め

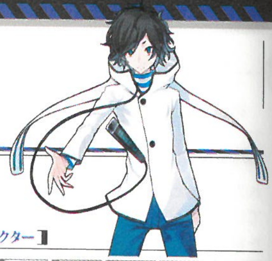
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		35	魔獣	ケットシー	276	109	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		37	妖精	ローレライ	235	168	―	―	―	無	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、電撃無効、妖精の粉

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [縁14-06]

6TH DAY FRI | 17:00～18:00



デラデカとの約束

デラデカと約束した時刻に立体駐車場に来た主人公は、瀕死のデラデカを見つける。彼の頼みで、主人公は暴走した携帯から出現した悪魔の排除を行なう。

【出撃可能キャラクター】

【勝利条件】
・すべての悪魔の撃破

【敗北条件】
・主人公の死亡

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・3000マッカ

名古屋 伏見 立体駐車場



INTER MISSION

このバトルは、6TH DAYの16:30までにデラデカの縁イベントをすべてこなすと出現する(→P291)。主人公のチームだけで戦う非常に厳しいバトルなので、仲魔が強力でなければ無理に行なう必要はない。バトルをする場合は、MPが多くて何回でもHPを回復できる仲魔と、「ペトラレイ」や「石化追加」のスキルを用意しておこう。



主人公には弱点を突ける火炎属性や、打たれ強くなる「五分の活泉」と「耐電撃」などをセットしたい。

・・・仲魔を入れ替えて弱点を突く

出現する敵こそ少ないものの、それぞれの弱点属性が異なっている。こちらの戦力も主人公のチームのみと少ないので、弱点を的確に突いて効率よく攻めていきたい。主人公と2体の仲魔のみで対処するのは難しいので、仲魔の「帰還」と主人公の「召喚」で弱点を突ける仲魔に入れ替えながら戦うようにしたい。



「帰還」と「召喚」をくり返してつねに最適のメンバーで戦おう。一度帰還した仲魔も再召喚することもできる。

・・・強力なジコクテンの対処方法

レベルが57とほかの敵と比べて段違いに高いジコクテンは、2周目以降のプレイなら同等以上の強さの仲魔を加えられるため正攻法で戦えるが、1周目の場合とは別の戦法をとろう。ジコクテンにはダメージはあまり与えられないが、魔力属性に対する防御は通常なので状態異常にすることは可能。そこで「ペトラレイ」や「石化追加」を利用して石化状態にしたあと、衝撃属性で追撃すれば即死させられる。なお、このステージをクリアすればジコクテンの合体が解禁となる。



石化したあとは物理攻撃でも低確率だが即死する。一度に複数回攻撃するスキルなら、回数分確率は上がる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	57	鬼神	ジコクテン	632	146	ー	弱	反	ー	ー	ー	ジオダイン、八相発破、電撃激化、氷結反射、鬼神無双
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、裁きの雷火、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、裁きの雷火、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		43	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身

FREE BATTLE FB6-A

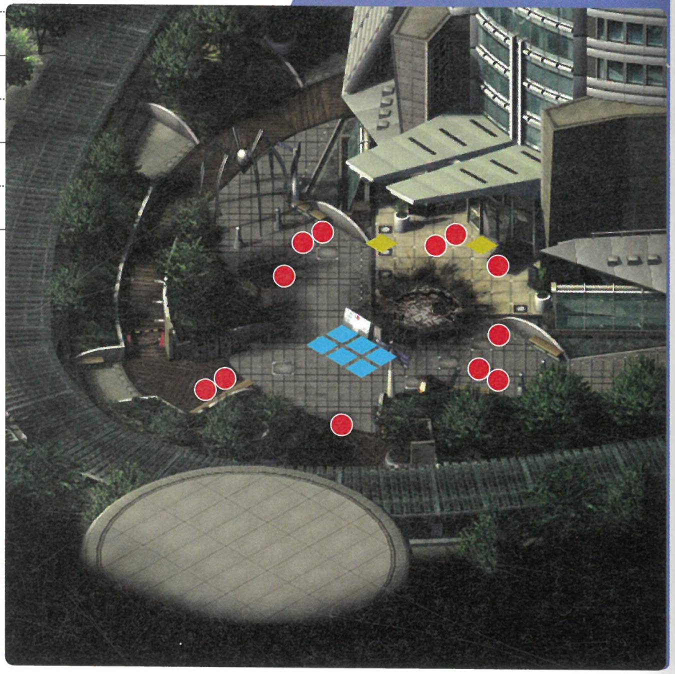
6TH DAY FRI | 06:30～12:30

東京　六本木　ヒルズ

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・2000マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、なぎ払う、物理強化、真·夢幻の具足
35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心予言、火炎強化、獣の跳躍
38	龍王	ゲンブ	431	78	ー	弱	弱	ー	吸	無	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化
32	天使	ライラ	196	144	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	無	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、電撃無効、妖精の粉

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

会心の予言、勝利の息吹、物理強化、会心激化、パワーチャージ、衝撃無効、渾身の一撃、弱者必滅拳、吸収追加、S窮地の練気、戦神の加護、マリンカリン、火事場吸血、貫通、Sメディア、ブフダイン、S絶一門·魔力、アギダイン、ディアラハン、魔力無効、エクストラワン、神速の寄せ、1929マッカ

FREE BATTLE FB6-B

6TH DAY FRI | 06:30～12:30

名古屋　栄　センタリングパーク

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・2000マッカ



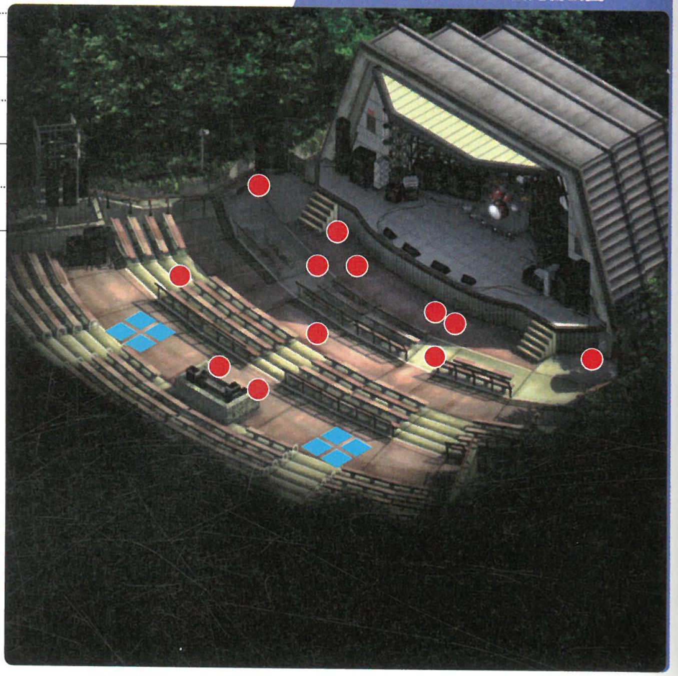
ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心予言、火炎強化、獣の跳躍
39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
37	幻魔	クーフーリン	348	50	耐	ー	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化
35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化

FREE BATTLE FB6-C

6TH DAY　FRI　13:00～18:30

東京　霞ケ関　日比谷公園



勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
·2000マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、献身の慈母
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真·夢幻の具足
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	-	無	弱	ー	ー	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パラライ、貫通、会心激化、跳躍自在
37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パラライ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	ー	ー	ー	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	ー	ー	ー	メディア、マハザン、妖気迅雷
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛

FREE BATTLE FB6-D

6TH DAY　FRI　13:00～18:30

大阪　新世界　通天閣



勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
·2000マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	ー	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
44	妖精	シルキー	370	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	370	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パラライ、貫通、会心激化、跳躍自在
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	無	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、電撃無効、妖精の粉

FREE BATTLE FB6-E

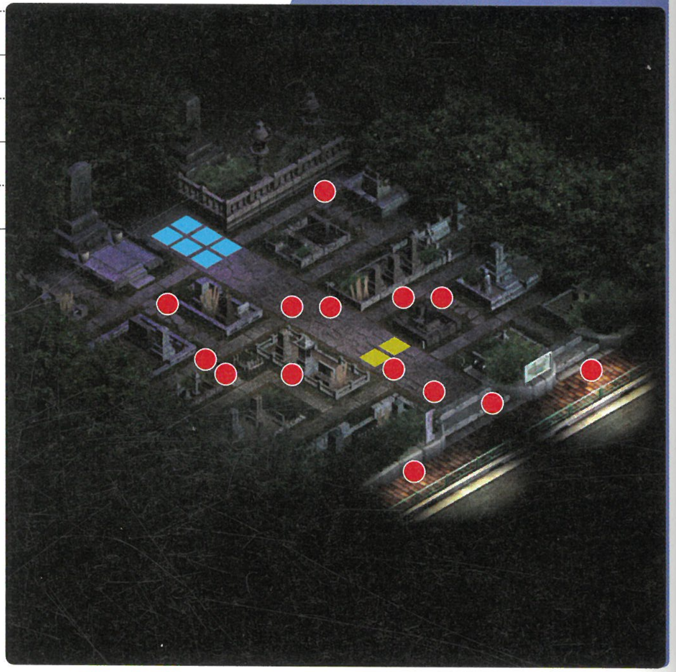
6TH DAY FRI 19:00～23:30

東京 青山 青山霊園

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・2500マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄席、氷結無効、天使の血杯
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

会心の予言、勝利の息吹、物理強化、会心激化、パワーチャージ、衝撃無効、渾身の一撃、弱者必滅拳、吸収追加、S窮地の練気、戦神の加護、マリンカリン、火事場吸血、貫通、Sメディア、ブフダイン、S絶一門・魔力、アギダイン、ディアラハン、魔力無効、エクストラワン、神速の寄せ、1895マッカ

FREE BATTLE FB6-F

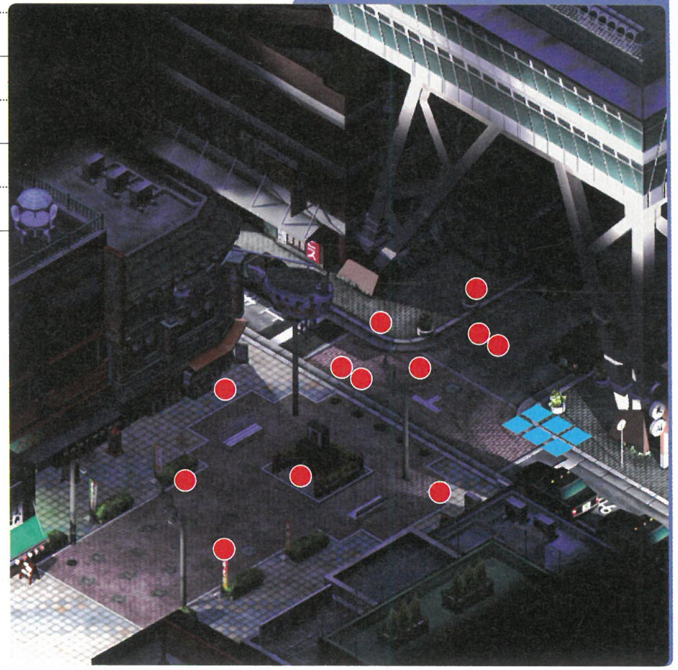
6TH DAY FRI 19:00～23:30

大阪 新世界 通天閣

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・2500マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、伴魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー2

共存への土曜日（東京ルート）

7 TH DAY

仲間同士での戦いをよしとしないダイチに同調し、争いを止めようとする一行。だが、ヤマトとロナウドはそれを日和見と断じ、思いを通すため戦いを挑んでくる。

Check Point 1
東京ルートのみ仲間を全員説得できる

別の陣営に分かれたかつての仲間たちは、各バトル後に出現する「●●の説得」というイベントで説得できれば、再び仲間になる。ただし、縁のステージが3以下だとイベント名が「●●との決別」となり、この場合は仲間にすることができない。なお、大阪ルートではロナウドが、名古屋ルートではヤマトが、アルコルルートではロナウドとヤマトが、それぞれバトル後に死亡してしまうため、すべてのキャラクターを再び仲間にすることができるのは、東京ルートのみとなる。

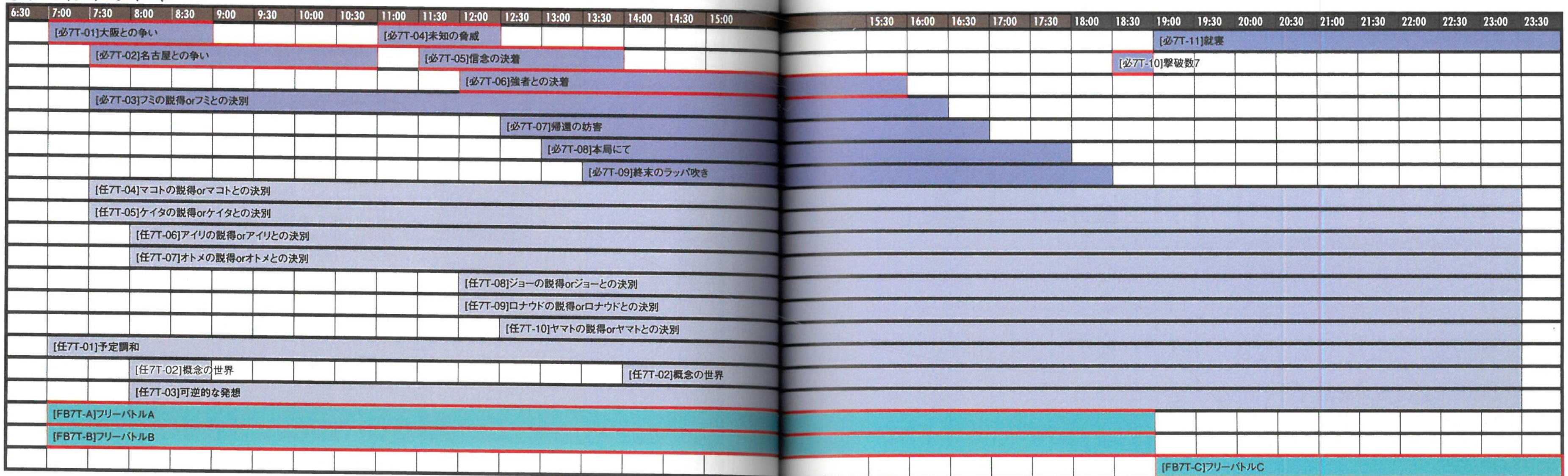
Check Point 2
さらなる分岐のため［任7T-03］を見ておく

東京ルートのみ、LAST DAYにさらにルートがふたつに分岐する。そのための条件は［任7T-03］を発生させておくこと。この条件を満たすとLAST DAYは回帰ルートに進むことになるが、途中の選択肢により東京ルートに戻ることもできるようになっている。選択の余地を残すためにも、［任7T-03］は発生させておいて損はない。



未だ自分たちの望む未来を決めかねている東京勢だったが、このイベントにより進むべき道はふたつに絞られる。

●イベントタイムチャート



●イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必7T-01	大阪との争い	07:00 ～ 08:30	九段下 武芸館	解説はP202
必7T-02	名古屋との争い	07:30 ～ 10:30	伏見 みんなの科学館	[必7T-01]後出現。解説はP204
必7T-03	フミの説得	07:30 ～ 16:00	秋葉原 秋葉原中央通り	[必7T-01]後。フミの新密度が低い場合、「フミとの決別」になる
必7T-04	未知の脅威	11:00 ～ 12:00	渋谷 宮下公園	解説はP206
必7T-05	信念の決着	11:30 ～ 13:30	港区 芝公園	解説はP208
必7T-06	強者との決着	12:00 ～ 15:30	新世界 通天閣	[必7T-05]後出現。解説はP210
必7T-07	帰還の妨害	12:30 ～ 16:30	赤坂 赤坂トンネル	[必7T-03]か[必7T-04]後
必7T-08	本局にて	13:00 ～ 17:30	新世界 大阪本局	[必7T-07]後
必7T-09	終末のラッパ吹き	13:30 ～ 18:00	霞ヶ関 日比谷公園	[必7T-08]後
必7T-10	撃破数7	18:30	赤坂 迎賓館	解説はP212
必7T-11	就寝	19:00 ～ 23:30	永田町 東京支局	見られるイベントが無くなった場合、即座に出現
任7T-01	予定調和	07:00 ～ 23:00	六本木 六本木交差点	6日目から引き続き出現
任7T-02	概念の世界	08:00 ～ 23:00	渋谷 宮下公園	[必7T-03]か[必7T-04]と、[任7T-01]後再出現。 09:00 ～ 13:30は一時消滅
任7T-03	可逆的な発想	08:00 ～ 23:00	永田町 東京支局	[必7T-03]か[必7T-04]と、[任7T-02]後再出現
任7T-04	マコトの説得	07:30 ～ 23:00	渋谷 渋谷901前	[必7T-01]後。マコトの新密度が低い場合、「マコトとの決別」になる
任7T-05	ケイタの説得	07:30 ～ 23:00	アメリカ村 三角広場	[必7T-01]後。ケイタの新密度が低い場合、「ケイタとの決別」になる
任7T-06	アイリの説得	08:00 ～ 23:00	栄 シャインサン栄	[必7T-02]後。アイリの新密度が低い場合、「アイリとの決別」になる
任7T-07	オトメの説得	08:00 ～ 23:00	栄 水晶広場	[必7T-02]後。オトメの新密度が低い場合、「オトメとの決別」になる
任7T-08	ジョーの説得	12:00 ～ 23:00	伏見 でんきの博物館	[必7T-05]後。ジョーの新密度が低い場合、「ジョーとの決別」になる
任7T-09	ロナウドの説得	12:00 ～ 23:00	伏見 立体駐車場	[必7T-05]後。ロナウドの新密度が低い場合、「ロナウドとの決別」になる
任7T-10	ヤマトの説得	12:30 ～ 23:00	なんば 戎橋	[必7T-06]後。ヤマトの新密度が低い場合、「ヤマトとの決別」になる
FB7T-A	フリーバトルA	07:00 ～ 18:30	新宿 チネシティ広場	解説はP226
FB7T-B	フリーバトルB	07:00 ～ 18:30	品川 千岳寺	解説はP227
FB7T-C	フリーバトルC	19:00 ～ 23:30	港区 東京タワー	解説はP228

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー 支配への土曜日（大阪ルート）

7 TH DAY

社会の腐敗を目の当たりにしたヤマトは、能力を持つものが正しく評価される完全実力主義の社会を目指す。この理想を邪魔するものに、容赦など必要はない。

Check Point 1
かつての仲間にヤマトの思いを伝える

［必7O-01］［必7O-04］など、かつての仲間たちとの戦いに勝利したあとは、説得することで彼らを再び仲間に加えられる。ただし、縁のステージが3以下の場合はイベント名が「●●の説得」から「●●との決別」に変化し、仲間に加えることはできなくなる。なお、［必7O-05］クリア時にロナウドが死亡してしまうため、彼は仲間に加えられない。



相手を許さない、または敵対心をあおるような選択肢を選んだ場合も仲間にはならないので注意しよう。

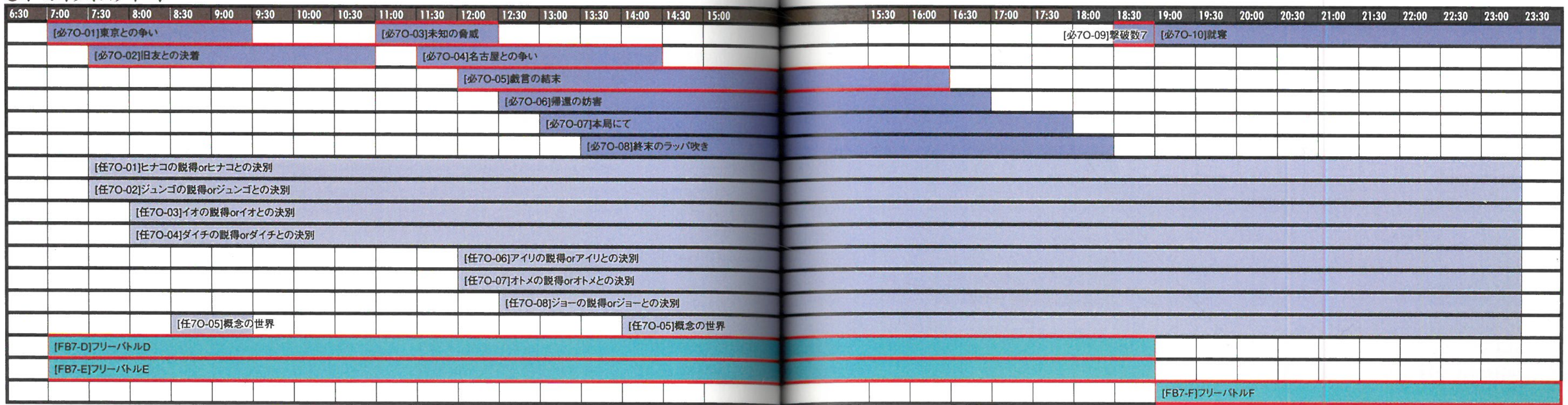
Check Point 2
このルートでしかクラックできないスキル

大阪ルートの［必7O-05］にはほかのイベントバトルにはない特長がある。それが「S技巧開眼」の存在だ。「S技巧開眼」は敵味方問わず、コマンドスキルによる消費HPを25%にするという効果の先制発動スキルだが、本作中では［必7O-05］に出現する青年からしかスキルクラックすることができない。大阪ルートを選んだ場合は、忘れずに取得しておこう。



非常にレアな先制発動スキル「S技巧開眼」。大阪ルートを選択したからには、確実にクラックしておきたい。

●イベントタイムチャート



●イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必7O-01	東京との争い	07:00 ～ 09:00	水道橋 ドーム球場前	解説はP214
必7O-02	旧友との決着	07:30 ～ 10:30	新橋 SL広場	[必7O-01]後出現。解説はP216
必7O-03	未知の脅威	11:00 ～ 12:00	渋谷 宮下公園	解説はP206
必7O-04	名古屋との争い	11:30 ～ 14:00	久屋大通 名古屋支局	[必7O-03]後出現。解説はP218
必7O-05	戯言の結末	12:00 ～ 16:00	栄 オシリス41	[必7O-04]後出現。解説はP220
必7O-06	帰還の妨害	12:30 ～ 16:30	六本木 ヒルズ	[必7O-05]後
必7O-07	本局にて	13:00 ～ 17:30	新世界 大阪本局	[必7O-06]後
必7O-08	終末ラッパ吹き	13:30 ～ 18:00	栄 センタリングパーク	[必7O-07]後
必7O-09	撃破数7	18:30	赤坂 迎賓館	解説はP212
必7O-10	就寝	19:00 ～ 23:30	永田町 東京支局	見られるイベントが無くなった場合、即座に出現
任7O-01	ヒナコの説得	07:30 ～ 23:00	表参道 表参道	[必7O-01]後。ヒナコの親密度が低い場合、「ヒナコとの決別」になる
任7O-02	ジュンゴの説得	07:30 ～ 23:00	東京駅 中央口	[必7O-01]後。ジュンゴの親密度が低い場合、「ジュンゴとの決別」になる
任7O-03	イオの説得	08:00 ～ 23:00	神田 古書通り	[必7O-02]後。イオの親密度が低い場合、「イオとの決別」になる
任7O-04	ダイチの説得	08:00 ～ 23:00	渋谷 南口	[必7O-02]後。ダイチの親密度が低い場合、「ダイチとの決別」になる
任7O-05	概念の世界	08:30 ～ 23:00	渋谷 宮下公園	[任7O-04]後再出現。09:30 ～ 13:30は一時消滅
任7O-06	アイリの説得	12:00 ～ 23:00	栄 シャインサン栄	[必7O-04]後。アイリの親密度が低い場合、「アイリとの決別」になる
任7O-07	オトメの説得	12:00 ～ 23:00	栄 水晶広場	[必7O-04]後。オトメの親密度が低い場合、「オトメとの決別」になる
任7O-08	ジョーの説得	12:30 ～ 23:00	伏見 でんきの博物館	[必7T-06]後。ジョーの親密度が低い場合、「ジョーとの決別」になる
FB7-D	フリーバトルD	07:00 ～ 18:30	新今宮 フェスティバルゲート	[必7O-09]後消失。解説はP229
FB7-E	フリーバトルE	07:00 ～ 18:30	梅田 ビックマン前	[必7O-09]後消失。解説はP230
FB7-F	フリーバトルF	19:00 ～ 23:30	梅田 桟急線ホーム	解説はP231

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー

平等への土曜日(名古屋ルート)

7 TH DAY

互いが互いのために力を尽くす世界、すなわち平等主義の実現こそが平和への道だと信じるロナウド。彼の思いに同調した一行は、仲間の理解を得るため戦う。

Check Point 1

かつての仲間と再度協力する

名古屋ルートに進んだ場合、当面の敵はダイチ率いる東京勢と、ヤマト率いる大阪勢となる。[必7N-01]や[必7N-04]などで、かつての仲間たちを倒したあとは、「●●の説得」というイベントでうまく説得することで、再び仲間に加えることができる。ただし、縁ステージが3以下の相手に対してはイベント名が「●●との決別」に変化し、イベントを発生させても仲間にすることができない。



ヤマトと決着をつける[必7-09]ではヤマトが強制的に死亡してしまうため、彼を仲間にすることはできない。

Check Point 2

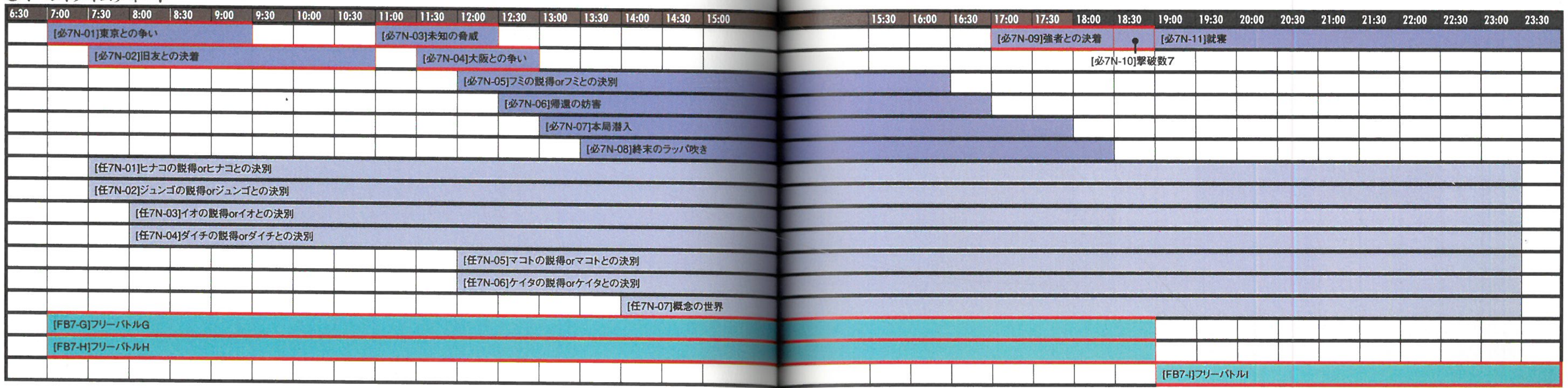
同名イベントながら内容が異なる

[必7N-04]は東京ルート、アルコルルートとイベント名が同じで「大阪との争い」となっているが、こちらは増援を呼び出すフミを制限時間内に倒すのが目的で、ほかとは内容が異なるバトルになるので注意しよう。なお、狭い場所で戦う必要があるため、純粋な戦闘力はもちろん、邪龍や邪神などの射程を伸ばせる仲魔の力も要求される。



フミはマップ奥の狭い場所にいて、隣接できるチーム数が限られる。近づいたら仲魔を邪龍などに入れ替えよう。

●イベントタイムチャート



●イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必7N-01	東京との争い	07:00 ~ 09:00	水道橋 ドーム球場前	解説はP214
必7N-02	旧友との決着	07:30 ~ 10:30	新橋 SL広場	[必7N-01]後出現。解説はP216
必7N-03	未知の脅威	11:00 ~ 12:00	渋谷 宮下公園	解説はP206
必7N-04	大阪との争い	11:30 ~ 12:30	栄 センタリングパーク	[必7N-03]後出現。解説はP222
必7N-05	フミの説得	12:00 ~ 16:00	栄 水晶広場	[必7N-04]後。フミの親密度が低い場合、「フミとの決別」になる
必7N-06	帰還の妨害	12:30 ~ 16:30	久屋大通 名古屋支局	[必7N-05]後
必7N-07	本局潜入	13:00 ~ 17:30	新世界 大阪本局	[必7N-06]後
必7N-08	終末のラッパ吹き	13:30 ~ 18:00	霞ヶ関 日比谷公園	[必7N-07]後
必7N-09	強者との決着	17:00 ~ 18:00	新世界 通天閣	解説はP210
必7N-10	撃破数7	18:30	赤坂 迎賓館	解説はP212
必7N-11	就寝	19:00 ~ 23:30	永田町 東京支局	見られるイベントが無くなった場合、即座に出現
任7N-01	ヒナコの説得	07:30 ~ 23:00	表参道 表参道	[必7N-01]後。ヒナコの親密度が低い場合、「ヒナコとの決別」になる
任7N-02	ジュンゴの説得	07:30 ~ 23:00	東京駅 中央口	[必7N-01]後。ジュンゴの親密度が低い場合、「ジュンゴとの決別」になる
任7N-03	イオの説得	08:00 ~ 23:00	神田 古書通り	[必7N-02]後。イオの親密度が低い場合、「イオとの決別」になる
任7N-04	ダイチの説得	08:00 ~ 23:00	渋谷 南口	[必7N-02]後。ダイチの親密度が低い場合、「ダイチとの決別」になる
任7N-05	マコトの説得	12:00 ~ 23:00	伏見 プラネタリウム	[必7N-04]後。マコトの親密度が低い場合、「マコトとの決別」になる
任7N-06	ケイタの説得	12:00 ~ 23:00	アメリカ村 三角広場	[必7N-04]後。ケイタの親密度が低い場合、「ケイタとの決別」になる
任7N-07	概念の世界	14:00 ~ 23:00	渋谷 宮下公園	[必7N-05]と[任7N-04]後再出現
FB7-G	フリーバトルG	07:00 ~ 18:30	名駅 金時計前	[必7N-10]後消失。解説はP232
FB7-H	フリーバトルH	07:00 ~ 18:30	栄 センタリングパーク	[必7N-10]後消失。解説はP233
FB7-I	フリーバトルI	19:00 ~ 23:30	久屋大通 名古屋テレビ塔	解説はP234

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー2

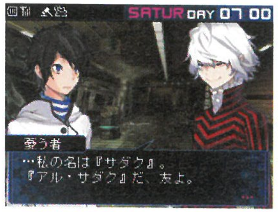
変革への土曜日（アルコルルート）

7 TH DAY

憂う者と新たな道を模索する主人公は、ひとつの結論に達する。仲間の誰とも異なる未来を選んだ彼らは、新たなる可能性を目指し、独自の勢力となる。

Check Point 1
たったふたりで戦うことに

このルートは、ゲーム中で唯一、憂う者ことアル・サダクを仲間にできるルートだが、7TH DAY開始時点での味方キャラクターが主人公とアル・サダクのふたりしかおらず、すくなくとも1回はこの戦力でイベントバトルに挑まなくてはならない。また、LAST DAYにもこのルート限定の難度の高いバトルが待ち受けているので、なるべく2周目以降に挑戦することをオススメする。



憂う者は、このルートでのみ仲間となる。仲間となった彼は「アルコル」ではなく「アル・サダク」を名乗る。

Check Point 2
最終決着は翌日に持ち越し

アルコルルートは前述のとおり、ほかのルートに比べて戦力が乏しいので、戦闘後は縁ステージ4以上のキャラクターを説得し、確実に仲間に加えていきたい。なお、ダイチとイオ、そしてイオ死亡時のヒナコは、縁ステージのランクに関わらず仲間にすることができる。また、アルコルルートに限り、大阪勢、名古屋勢のリーダーとの決着がLAST DAYに持ち越されるが、ヤマト、ロナウドの両名は戦闘後に死亡し、どちらも仲間に加えることができない。



[必7A-01]後、ヒナコとジュンゴを仲間にできれば戦力は整う。彼らの縁ステージは4以上にしておこう。

●イベント一覧

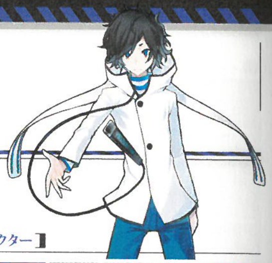
No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必7A-01	東京との争い	07:00～07:30	水道橋 ドーム球場前	解説はP214
必7A-02	旧友との決着	07:30～09:00	新橋 SL広場	[必7A-01]後出現。解説はP216
必7A-03	ヒナコの説得	07:30～10:30	池袋 衛国寺	[必7A-01]後。イオが生存していてヒナコの親密度が低い場合、「ヒナコとの決別」になる
必7A-04	ジュンゴの説得	07:30～10:30	東京駅 中央口	[必7A-01]後。ジュンゴの親密度が低い場合、「ジュンゴとの決別」になる
必7A-05	イオの説得	08:00～10:30	神田 古書通り	[必7A-02]後
必7A-06	ダイチの説得	08:00～10:30	渋谷 南口	[必7A-02]後
必7A-07	未知の脅威	11:00～12:00	渋谷 宮下公園	解説はP206
必7A-08	大阪との争い	11:30～12:30	九段下 武芸館	[必7A-07]後。解説はP224
必7A-09	名古屋との争い	12:00～14:00	伏見 みんなの科学館	[必7A-08]後。解説はP218
必7A-10	フミの説得	12:00～16:00	秋葉原 秋葉原中央通り	[必7A-08]後。フミの親密度が低い場合、「フミとの決別」になる
必7A-11	マコトの説得	12:00～20:30	渋谷 渋谷901前	[必7A-08]後。マコトの親密度が低い場合、「マコトとの決別」になる
必7A-12	ケイタの説得	12:00～20:30	アメリカ村 三角広場	[必7A-08]後。ケイタの親密度が低い場合、「ケイタとの決別」になる
必7A-13	アイリの説得	12:30～20:30	栄 シャインサン栄	[必7A-09]後。アイリの親密度が低い場合、「アイリとの決別」になる
必7A-14	オトメの説得	12:30～20:30	栄 水晶広場	[必7A-09]後。オトメの親密度が低い場合、「オトメとの決別」になる
必7A-15	帰還の妨害	12:30～16:30	赤坂 赤坂トンネル	[必7A-10]後
必7A-16	本局にて	13:00～17:30	新世界 大阪本局	[必7A-15]後
必7A-17	終末のラッパ吹き	13:30～18:00	霞ヶ関 日比谷公園	[必7A-16]後
必7A-18	撃破数７	18:30	赤坂 迎賓館	解説はP212
必7A-19	就寝	19:00～23:30	永田町 東京支局	見られるイベントが無くなった場合、即座に出現
FB7-A	フリーバトルA	07:00～18:30	新宿 チネシティ広場	[必7A-18]後消失。解説はP226
FB7-B	フリーバトルB	07:00～18:30	品川 千岳寺	[必7A-18]後消失。解説はP227
FB7-C	フリーバトルC	19:00～23:30	港区 東京タワー	解説はP228

●イベントタイムチャート



BATTLE [必7T-01]

7TH DAY SAT 07:00～08:30



大阪との争い

ヤマトについたかつての仲間たちが東京で暴れているという情報を得た主人公たちは、現場へ急行する。だがそれは、周到に準備された罠であった。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・すべての敵の撃破

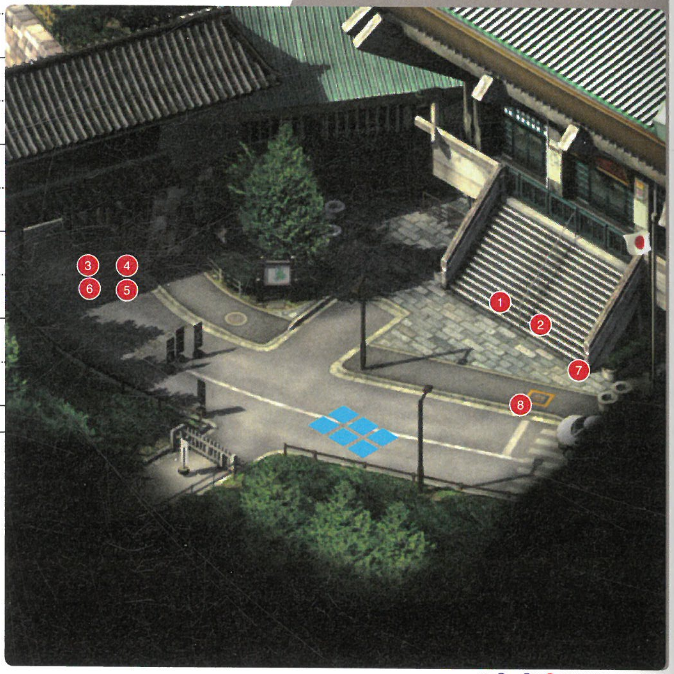
【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・敵の減少に伴い出現(1～3)

【クリアボーナス】
・3000EXP
・8000マッカ

東京　九段下　武芸館



※ 1～3は3の隣りに5回まで出現
※ マコト死亡時は1が、ケイタ死亡時は2が9に変更

INTER MISSION

各属性に対し、反、無、吸などの耐性を持つ敵が存在するため戦いにくいが、火炎属性のみ耐性が最高でも耐となっており、確実にダメージを与えることができる。スキルに迷ったら、火炎属性のものを集中的にセットしておくといい。また、物理攻撃を反射するメンバーのみでチームを1組作っておくと、強敵である2との戦いが圧倒的に有利になる。



魔の高いメンバーがイオしかいないので、思い切ってダイチに火炎属性のコマンドスキルをセットするのも手。

敵が合流する前に右の部隊を叩く

まずは右側の部隊のうち、リーダーが「ディアラハン」を使う7のチームを最優先で倒しておこう。ケイタ率いる2のチームも脅威だが、注意すべきは物理攻撃のみなので、「物理反射」をセットしておけば反射ダメージにより簡単に倒すことができる。マコトのチームに対しては、HPの少ないヘカーテを優先的に狙い、マコトに「Sリカーム」を無駄使いさせてMP切れに追い込めば、あとは楽に戦える。

アバドンのチームを最優先で倒す

右側の部隊をある程度倒した頃には、左側にいた敵も近づいてきているはず。左側の部隊のうち3と5にはアバドンが含まれていて、最大3マス離れた位置から攻撃を仕掛けてくる。このため、これらのチームは移動せずに攻撃してくる機会が多く、行動順が回りやすい。幸いアバドンの持つ「混沌の波動」の効果でEXTRA TURNが発生しないため、隣接してこちらから攻撃を仕掛ければそれほど怖い相手ではなくなる。フミは敵の数が減ると増援を呼ぶので、まずは3を集中攻撃し、最優先で撃破するといい。

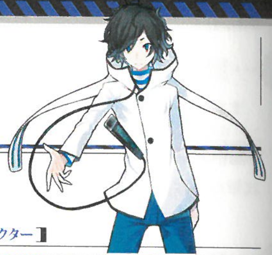
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	4	55	人間	迫真琴	999	187	ー	ー	ー	ー	反	ー	八双発破、ザンダイン、ディアラハン、五分の活泉、衝撃激化、衝撃反射、Sリカーム
		47	魔王	ヘカーテ	295	213	ー	耐	耐	耐	耐	耐	ディアラハン、ザンダイン、貫通、衝撃激化、覇王の盟約
		46	幻魔	クルースニク	381	120	耐	ー	耐	ー	ー	無	渾身の一撃、ザンダイン、衝撃激化、真・夢幻の具足
2	4	55	人間	和久井啓太	769	90	ー	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、貫通の一撃、物理激化、エクスティール、勝利の美酒、S会心の予言
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八双発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
3	3	50	人間	菅野史	619	272	ー	耐	耐	耐	耐	耐	吸魔、マカラカーン、全門耐性、吸収追加、S絶一門・物理
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
4	3	49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
5	1	48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八双発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八双発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
6	3	46	魔獣	ヌエ	403	106	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
7	3	49	人間	ジプス局員	735	97	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、テトラカーン、火事場吸血、神速の寄せ、五分の活泉、Sディアラハン
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、ディアラハン、衝撃吸収、慈母の献身
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
8	3	49	人間	ジプス局員	490	145	ー	ー	ー	ー	反	ー	万魔の乱舞、メディア、衝撃反射、五分の魔脈、S絶一門・氷結
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
9	5	48	人間	ジプス局員	483	96	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ブフダイン、八双発破、氷結激化、会心激化、戦神の加護、S絶一門・電撃
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
1	1	48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八双発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八双発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
2	3	46	魔獣	ヌエ	403	106	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
3	3	49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印

※ マコト死亡時は1が、ケイタ死亡時は2が9に変更

BATTLE [必7T-02]

7TH DAY SAT 07:30～10:30



名古屋との争い

東京勢のもとに、アイリからのSOSが届く。敵味方を越えて彼女を助けるために行動する主人公たちだったが、それすらも名古屋勢の罠であった。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・すべての敵の撃破

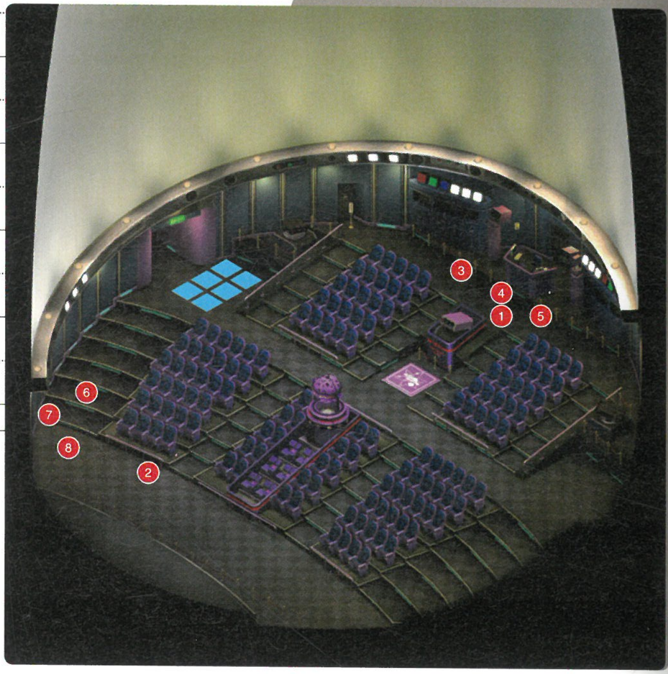
【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・3400EXP
・8500マッカ

名古屋　伏見　みんなの科学館



INTER MISSION

敵は衝撃属性を弱点とするものが多いので、イオには衝撃属性のスキルをセットしておこう。また、電撃属性の汎用性も高いので付けておくといいだろう。なお、物理耐性を持つ敵が多いが、「貫通」があればいずれも普通にダメージを与えられる。ただし「テトラカーン」を使うアイリに対しては、魔法主体のチームで挑もう。



「テトラカーン」を使ってくるアイリのチーム以外であれば、どの敵に対しても「貫通」が有効となる。

回復手段が豊富なオトメを狙う

まずはマップ左下にいる部隊から倒していこう。その際、豊富な回復手段と高いMPを誇るオトメのチームを最優先で狙っていくこと。❷のチームは仲魔も強力な回復スキルを持っているので、「貫通」をセットしたキャラクターが「千烈突き」などを使って敵チーム全体に大ダメージを与え、回復する暇を与えずに一気に倒すようにしたい。



オトメは「食いしばり」を持っている。戦う際は乱舞系のスキルなど、複数回ヒットする攻撃を使いたい。

アイリには物理攻撃を控えよう

マップ右上にいる部隊には、アイリを除けばそれほど怖い相手はいない。衝撃属性を弱点とする敵が非常に多いので、「マハザンダイン」や「嵐の乱舞」で楽に一掃できる。❶のアイリチームに対しても同様の戦術が有効だ。なお、アイリは「S絶一門・物理」に「テトラカーン」と、物理攻撃に対する防備が万全。戦う際にうっかり物理攻撃を使ってしまわないように、くれぐれも注意すること。



マップ右上にいる敵には衝撃属性のスキルがよく効く。戦う際は強力な衝撃属性スキルを使っていこう。

ENEMY DATA《敵データ》

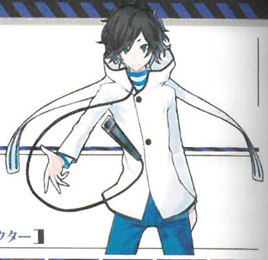
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	6	56	人間	伴亜衣梨	643	510	ー	耐	耐	耐	耐	耐	万魔の乱舞、裁きの雷火、テトラカーン、全門耐性、二身の残影、五分の魔脈、S絶一門・物理
		51	邪龍	ピュートーン	365	285	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、吸魔、五分の魔脈、氷結激化、二身の残影、邪念流動
		49	霊鳥	バイブ・カハ	365	166	耐	無	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、マハザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
❷	4	56	人間	柳谷乙女	807	424	吸	ー	ー	ー	ー	ー	リカームロス、メディアラハン、火事場吸血、五分の活泉、食いしばり、物理吸収、Sディアラハン
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、食いしばり、聖騎士の精神、女神の恩寵
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、ディアラハン、氷結反射、吸収追加、聖騎士の精神、天使の聖痕
❸	3	50	人間	青年	402	132	ー	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、千烈突き、貫通、物理激化、戦神の加護、S決死の覚悟
		51	邪龍	ピュートーン	365	285	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		51	邪龍	ピュートーン	365	285	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
❹	3	50	人間	女性社員	396	136	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハザンダイン、ベトラレイ、衝撃激化、神速の寄せ、S絶一門・電撃
		51	邪龍	ピュートーン	365	285	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
❺	4	50	人間	会社員	402	134	ー	ー	反	ー	ー	無	マハブフダイン、ニガヨモギ、氷結激化、魔力無効、氷結反射、S骨抜きの秘法
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		49	霊鳥	バイブ・カハ	365	166	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
❻	3	50	人間	青年	522	132	ー	反	ー	ー	ー	ー	リカーム、アギダイン、メディア、火炎激化、三分の活泉、火炎反射、S絶一門・氷結
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
		52	幻魔	クルースニク	478	164	無	無	耐	ー	ー	無	渾身の一撃、アギダイン、デスバウンド、物理無効、火炎無効、毒追加、真・夢幻の具足
❼	3	50	人間	学生	594	134	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、火事場吸血、八双発破、五分の活泉、食いしばり、勝利の息吹、S絶一門・魔力
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
❽	3	50	人間	チンピラ	396	126	ー	ー	ー	反	ー	ー	ディアラハン、ジオダイン、電撃激化、食いしばり、電撃反射、Sグリモア
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
❾	3	56	人間	暴力団幹部	666	140	吸	ー	ー	ー	ー	ー	リカームロス、メディアラハン、火事場吸血、五分の活泉、食いしばり、物理吸収、Sディアラハン
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、食いしばり、聖騎士の精神、女神の恩寵
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、ディアラハン、氷結反射、吸収追加、聖騎士の精神、天使の聖痕

※ オトメ死亡時は❷が❾に変更

BATTLE [必7T-04][必7ON-03][必7A-07]

7TH DAY SAT 11:00～12:00

未知の脅威



ついに出現した7体目のセプテントリオン・ベネトナシュ。これまでの侵略者に比べると外見的な威圧感はないが、その体には恐るべき能力が秘められていた。

【出撃可能キャラクター】



東京　渋谷　宮下公園

【勝利条件
・ベネトナシュの撃破

【敗北条件
・主人公たちの全滅

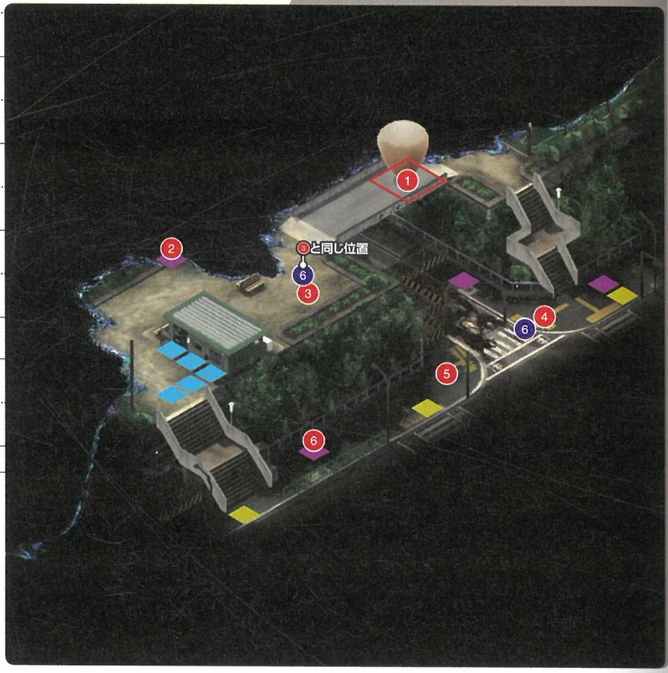
【出撃条件
・なし

【増援出現条件
・瘴気から出現(❶〜❺)

・ベネトナシュと戦闘すると出現(❻)

【クリアボーナス
・3600EXP

・9000マッカ



※ ❶～❺は瘴気から出現

INTER MISSION

戦闘中のイベントで仲魔がいなくなってしまうため、それ以後はリーダー単体での生存能力が試される。「三分の活泉」などをセットしてHPを底上げし、「ディア」「ディアラマ」といった回復スキルをセットしておこう。序盤は敵との戦いが避けられないので、そのぶん仲魔には回復よりも攻撃能力の高い悪魔を編成しておきたい。



序盤は電撃属性のスキルを使う敵が多い。電撃属性に耐性を持つ仲魔や、移動力を高められる仲魔もいると便利。

◎…橋の下でベネトナシュと戦う

①のベネトナシュは、このイベントバトルで倒すことはできない。ベネトナシュと戦闘すると勝利条件が変更されるので、まずはそれを目指そう。このとき、まっすぐベネトナシュに向かうよりも、その後の展開を考慮にいれ、階段を下りてマップ右側の通路を進んだほうがいい。途中にいる敵はしっかり倒し、瘴気も消しながら進んでいくこと。マップ右側の通路の安全を確保したら橋の下からベネトナシュの攻撃射程内に入る。この状態で敵の攻撃を受けるとイベントが発生し、以後は目標地点から脱出することが目的となる。橋の下にいれば目的地は近くなので、すぐに脱出することができるはずだ。



イベント後に出現する敵の増援は、「地殻振動」で味方全員にダメージを与える。回復しながら脱出しよう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	0	60	破軍星	ベネトナシュ	???	???	反	弱	耐	弱	無	無	連星の炎、周極の巨砲、人間不可侵、物理反射、獣の眼光、破軍星の証
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
②	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃の吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃の吸収、瞬転の舞踏
③	3	51	女神	ラクシュミ	297	277	―	弱	―	―	―	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		51	龍王	セイリュウ	396	128	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		51	龍王	セイリュウ	396	128	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
④	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
⑤	3	49	堕天使	オロバス	346	196	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		50	妖獣	トウコツ	341	160	―	弱	―	―	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
⑥	3	49	堕天使	オロバス	346	196	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		51	邪龍	ビュートーン	365	190	―	―	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	―	耐	―	―	弱	―	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
❶	3	49	堕天使	オロバス	346	196	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		50	妖獣	トウコツ	341	160	―	弱	―	―	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
❷	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❸	3	51	女神	ラクシュミ	297	277	―	弱	―	―	―	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		51	龍王	セイリュウ	396	128	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		51	龍王	セイリュウ	396	128	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
❹	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃の吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃の吸収、瞬転の舞踏
❺	3	49	堕天使	オロバス	346	196	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		51	邪龍	ビュートーン	365	190	―	―	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	―	耐	―	―	弱	―	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
❻	0	50	破軍	ベネトナシュ	408	163	―	―	無	―	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

BATTLE [必7T-05]

7TH DAY　SAT　11:30～13:30

信念の決着



名古屋勢が、東京で主人公たちを糾弾する演説を行なっているという。事態を重く見た主人公たちは彼らを止めるため、情報にあった芝公園へと向かう。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・ロナウドとジョーの撃破

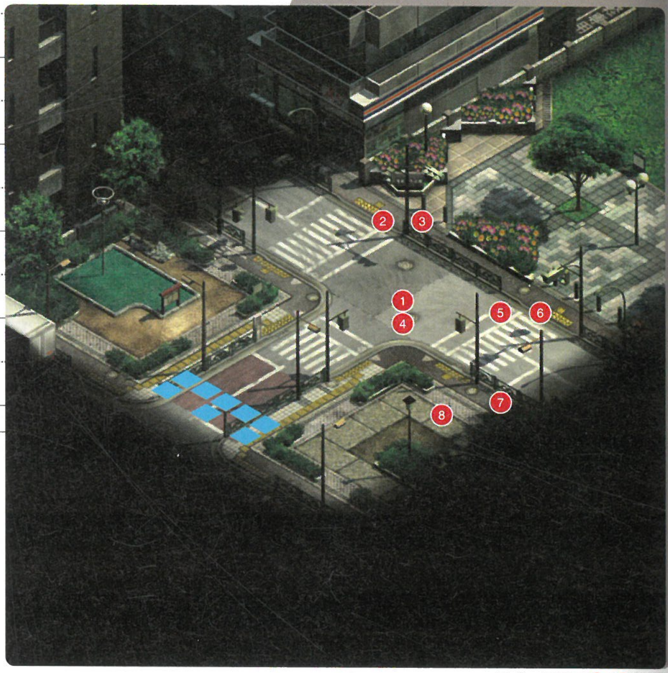
【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・3900EXP
・9500マッカ

東京　港区　芝公園



※ ジョー死亡時は2が9に変更

INTER MISSION

東京勢の中でもっとも「魔」が高いのはイオだが、「速」が低く敵の先制攻撃を受けやすい。そのため、[必7T-02]終了後にアイリを説得して仲間に加えておきたい。イオを使う場合は「神速の寄せ」をセットしておこう。また、「マカラカーン」を使うオシリスをすばやく倒すため、「速」の高いダイチかヒナコに「百烈突き」をセットしておきたい。



衝撃属性が弱点となる敵が多いが、3はリーダーが「S絶一門・衝撃」を持っているので戦う際は注意しよう。

1のチームはまずオシリスを狙う

1のチームは強力な回復スキルを持つため、戦う際は一気に勝負を決めてしまいたい。まず最初に狙うべきは、「マカラカーン」を持つオシリスだ。ロナウドが「Sテトラカーン」を使うので、攻撃する際は小さなダメージでヒット数の多い「百烈突き」がとくに有効。多少の反射ダメージは覚悟の上で、すばやくオシリスを倒そう。このあとは乱舞系のスキルで攻撃するといい。セイリュウは衝撃属性が弱点なので、「嵐の乱舞」が使えるとベストだ。



行動が遅れると「Sテトラカーン」に加え「マカラカーン」を使われる恐れも。オシリスは早急に倒そう。

「死神の点呼」の前に決着を

2のジョーは「速」が高いため「千烈突き」でかなりのダメージを与えてくる。これに耐えても「マヒ追加」の効果で状態異常になりやすく、その場合「死神の点呼」でトドメを刺されてしまう。戦う際は「暗殺拳」や「百烈突き」などを駆使してジョーに攻撃を集中させ、すばやく撃破しよう。



敵はいずれも所持するスキルが充実しているので、必要なスキルクラックを済ませてからジョーを倒そう。

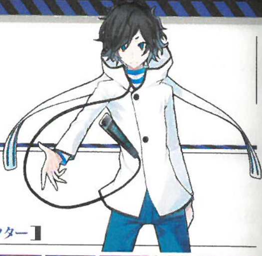
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	4	57	人間	栗木ロナウド	839	234	ー	耐	耐	耐	耐	耐	吸魔、八双発破、メディアラハン、貫通、全門耐性、二身の残影、Sテトラカーン
		54	龍王	セイリュウ	630	134	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、デスバウンド、電撃反射、五分の活泉、吸収追加、龍胴固め
		53	魔神	オシリス	357	216	耐	耐	耐	弱	耐	無	メギド、マカラカーン、リカーム、神速の寄せ、貫通、魔力開眼
2	5	55	人間	秋江譲	520	358	ー	ー	ー	ー	ー	ー	千烈突き、ペトラレイ、死神の点呼、マヒ追加、グリモア、みかわし、S骨抜の秘法
		53	邪神	アバドン	355	219	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、マハラギダイン、火事場吸血、氷結無効、全門耐性、混沌の息吹
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
3	3	53	人間	会社員	426	140	ー	ー	ー	ー	反	ー	吸魔、ニガヨモギ、マハザンダイン、衝撃激化、衝撃反射、毒追加、S絶一門・衝撃
		54	邪龍	ピュートーン	388	295	ー	ー	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
4	3	54	人間	青年	532	192	反	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、万魔の乱舞、物理反射、吸収追加、攻撃全体化、Sマカラカーン
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
5	3	52	人間	女性社員	414	210	ー	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、ディアラハン、五分の魔脈、氷結反射、S絶一門・電撃
		54	邪龍	ピュートーン	388	295	ー	ー	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
6	2	53	人間	学生	420	210	ー	ー	ー	ー	ー	ー	メディアラハン、サマリカーム、セクシーレイ、五分の魔脈、神速の寄せ、S絶一門・氷結
		53	邪神	アバドン	355	219	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、マハラギダイン、火事場吸血、氷結無効、全門耐性、混沌の息吹
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
7	3	54	人間	チンピラ	426	136	ー	ー	ー	ー	ー	無	火事場吸血、アムリタ、魔力無効、攻撃全体化、吸収追加、S狂戦士の魂
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
8	3	53	人間	青年	426	138	ー	無	ー	ー	ー	ー	貫通の一撃、暴れまくり、火炎無効、エクストラワン、会心激化、S会心の予言
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
		54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
9	4	54	人間	会社員	582	244	ー	ー	ー	ー	ー	ー	嵐の乱舞、パララレイ、死神の点呼、マヒ追加、グリモア、双手、Sテトラカーン
		53	邪神	アバドン	355	219	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、マハラギダイン、火事場吸血、氷結無効、全門耐性、混沌の息吹
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆

※ ジョー死亡時は2が9に変更

BATTLE [必7T-06] [必7N-09]

7TH DAY SAT | 12:00～18:00 |



強者との決着

かつての仲間たちとの三つ巴の戦い。その最後の壁となるのはジプスの長であるヤマトだった。龍脈を利用し、強大な力を手にしたヤマトが一行に立ちはだかる。

【出撃可能キャラクター】



大阪　新世界　通天閣



【勝利条件
・ヤマトの撃破

【敗北条件
・主人公たちの全滅

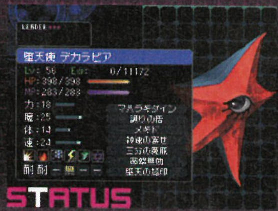
【出撃条件
・なし

【増援出現条件
・なし

【クリアボーナス
・4300EXP
・10000マッカ

INTER MISSION

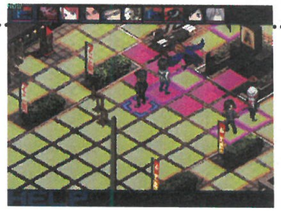
ヤマトのチームは射程が4あり、こちらの射程外から攻撃してくる。一気に近づくために妖獣や霊鳥を用意しておこう。それ以外のチームは物理属性のスキルを多用してくるので、物理無効や反射があるメンバーでチームを編成しておきたい。もし[必7N-04]や、[必7T-05]で「Sテトラカーン」をクラックしていた場合はセットしておくといい。



物理対策だけでなく、「マカラカーン」や「護りの盾」も用意できるとヤマトとの戦いが楽になる。

❶と❺に攻撃を集中

主力であるヤマト以外に注意すべき敵チームは❺で、カルティケーヤの使う「千烈突き」が脅威となるのでまえもって倒しておきたい。まずは、物理属性を無効、反射、吸収でかためたチームでカルティケーヤを優先して倒してしまおう。ヤマトさえ倒せば他の敵もすべて撤退しクリアとなるので、このあとはヤマトに全戦力を集中させていこう。



邪龍のビュートーンを残しておくと迎撃範囲外から攻撃を受ける。こちらも余裕があれば倒しておこう。

ヤマトには攻守揃ったチームで対抗

ヤマトのチームには物理属性が一切通用しない。「魔」の高いオトメや、事前に説得できていればフミをリーダーにした、魔法での攻撃に特化したチームをぶつけていこう。「龍脈の秘術」によるヤマトの2回行動は厄介で、「裁きの雷火」と「メギド」を連続で食らってしまうと一気にチームが壊滅しかねない。ヤマトは、攻撃力は高いが「速」が低いので、さきに「マカラカーン」や「護りの盾」を使っておいて「裁きの雷火」だけでも防いでおこう。ヤマトが連れている仲魔2体は、「勇者の精神」を持っているため、ヤマト単体への攻撃はするだけ無駄になってしまう。しかも、ヤマトのHPを中途半端に削ると「常世の祈り」で回復されそれまでの苦労が水の泡となるので、全体攻撃スキルでの一掃を狙おう。火力に不安がある場合は、確実にトドメを刺せるよう「エクストラワン」もあると便利だ。

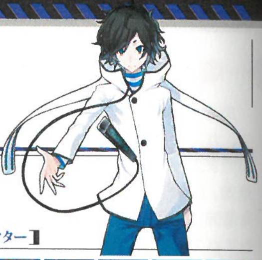
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	2	62	人間	峰津院大和	718	436	反	－	－	－	－	耐	常世の祈り、裁きの雷火、メギド、物理反射、龍脈の秘術、同族の心得・攻、Sリカーム
		59	天使	レミエル	564	284	吸	耐	－	耐	－	－	サマリカーム、マハブフダイン、マハジオダイン、物理吸収、勇者の精神、天使の聖痕
		58	邪神	アリオク	677	142	無	弱	耐	－	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、貫通の一撃、貫通、勇者の精神、混沌の息吹
2	3	55	女神	ラクシュミ	315	304	－	耐	耐	耐	耐	反	メディアラハン、リカーム、護りの盾、全門耐性、神速の寄せ、女神の恩寵
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	－	弱	－	－	－	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	－	弱	－	－	－	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
3	3	56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	－	弱	－	－	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	－	反	－	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
		54	幻魔	カンギテン	612	197	－	－	弱	－	吸	－	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
4	3	56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	－	弱	－	－	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		53	妖獣	トウコツ	358	170	－	弱	－	－	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、千烈突き、衝撃反射、グリモア、マヒ追加、妖光一閃
		54	邪龍	ビュートーン	388	295	－	－	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流
5	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	－	弱	－	－	－	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	－	弱	－	－	－	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		56	破壊神	カルティケーヤ	428	142	－	無	－	反	－	耐	千烈突き、メギド、攻撃全体化、吸収追加、修羅の宿命
6	5	54	霊鳥	アンズー	414	147	－	耐	弱	－	－	－	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	－	－	吸	弱	－	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	－	－	吸	弱	－	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
7	5	54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	－	反	－	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	－	弱	－	－	－	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		54	霊鳥	アンズー	414	147	－	耐	弱	－	－	－	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
8	5	54	霊鳥	アンズー	414	147	－	耐	弱	－	－	－	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	邪龍	ビュートーン	388	295	－	－	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
		54	邪龍	ビュートーン	388	295	－	－	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動

BATTLE [必7TN-10] [必7O-09] [必7A-18]

7TH DAY SAT 18:30

撃破数7

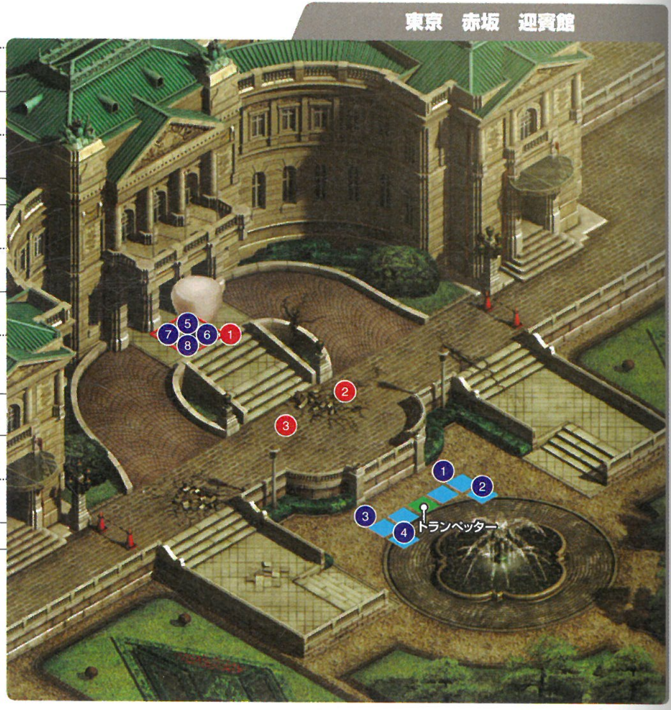


最後のセプテントリオン・ベネトナシュに挑む主人公たち。トランペッターの演奏が響き渡るなか、悪魔召喚を封じられた戦いが始まる。

【出撃可能キャラクター】



東京 赤坂 迎賓館



勝利条件
・ベネトナシュの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・トランペッターが撃破される

出撃条件
・なし

増援出現条件
・❷と❸を撃破するか、❶と戦闘すると出現(❶~❹)
・❶のHPを50%以下にすると出現(❺~❽)

クリアボーナス
・4600EXP
・10500マッカ

INTER MISSION

このバトルでは、仲魔の召喚や帰還が使えない。さらに、ベネトナシュの「人間不可侵」の効果で仲魔でしかダメージを与えられないので、弱点でもある電撃属性の「ジオダイン」が使える「魔」に優れた悪魔を用意し、対ベネトナシュ本体用チームを編成しよう。また、強力な物理属性と衝撃属性の攻撃を使ってくるので、どちらの耐性も備えておきたい。



ストックから悪魔を召喚することができないので「リカーム」などをセットし、仲魔が死亡した場合に備えておこう。

❶のベネトナシュの射程に注意

❶のベネトナシュの射程は7なので、攻撃を受けないようにマップの右と左から挟み込むように2チームを向かわせ、まずは❷と❸のベネトナシュを倒そう。増援が出現すると同時に❶のベネトナシュのスキル構成が変化し、物理属性と衝撃属性の攻撃を使うようになる。射程は変わらず7と長いので、進軍時は❶の攻撃範囲をしっかりチェックしておくこと。なお、増援の❶~❹は敗北条件にも関わっているトランペッターの付近に出現するので早めに倒しておこう。あらかじめ初期配置近くに2チームを残しておくと対処しやすい。増援を倒したら、対ベネトナシュチームだけで進み、「ジオダイン」を連発してHPを減らそう。

分裂したら足元の毒に注意

❶のベネトナシュのHPが20%以下になるとイベントが発生し、❺~❽の4体に分離する。これ以降は❽のベネトナシュを除いて「人間不可侵」の効果がなくなるので、仲間のリーダーも普通に戦うことができるようになる。なお、このときマップの全域にわたって毒素がまかれる。❺~❽のベネトナシュと戦うためには、どうしても毒素の上で待機せざるを得ないので、短期決戦を挑みたい。「人間不可侵」を持つ❽のベネトナシュに対しては、これまでどおり対ベネトナシュチームで攻撃する。その際、チーム全体を攻撃してくる「アルカイド」では300程度のダメージを受けるので、こまめに回復しつつ戦おう。

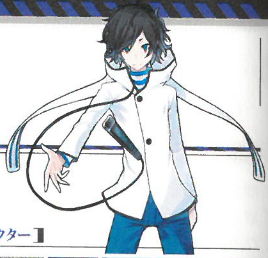
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	60	破軍星	ベネトナシュ	???	???	反	弱	耐	弱	無	無	連星の炎、周極の巨砲、人間不可侵、物理反射、獣の眼光、破軍星の証
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❷	0	50	破軍	ベネトナシュ	408	163	—	—	無	—	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❸	0	50	破軍	ベネトナシュ	408	163	—	—	無	—	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❶	0	50	破軍	ベネトナシュ	456	181	—	—	無	—	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❷	0	50	破軍	ベネトナシュ	456	181	—	—	無	—	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❸	0	50	破軍	ベネトナシュ	456	181	—	—	無	—	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❹	0	50	破軍	ベネトナシュ	456	181	—	—	無	—	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❺	4	60	破軍	ベネトナシュ	???	???	耐	無	—	無	—	—	連星の炎、破壊の星風、再生、衝撃激化、猛反撃、エクストラワン、破軍の娘
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❻	4	60	破軍	ベネトナシュ	???	???	弱	反	反	反	反	無	周極の巨砲、暗黒の雷光、なぎ払い、電撃激化、双手、神速の寄せ、破軍の娘
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❼	4	60	破軍	ベネトナシュ	???	???	耐	—	—	無	吸	無	千烈突き、刻印の翼、ジオダイン、物理激化、食いしばり、獣の眼光、破軍の娘
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❽	4	60	破軍	ベネトナシュ	???	???	反	耐	耐	弱	耐	無	アルカイド、届かない祈り、人間不可侵、物理反射、破軍の娘
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

BATTLE ［必7ONA-01］

7ST DAY　SAT　07:00～09:00

東京との争い



［出撃可能キャラクター］



自分の信じる道を進むために仲間と戦うことを決意した主人公。まずは、東京にいるヒナコとジュンゴたちを説得するために戦いを挑む。

勝利条件
・すべてのアプリ使用者の撃破

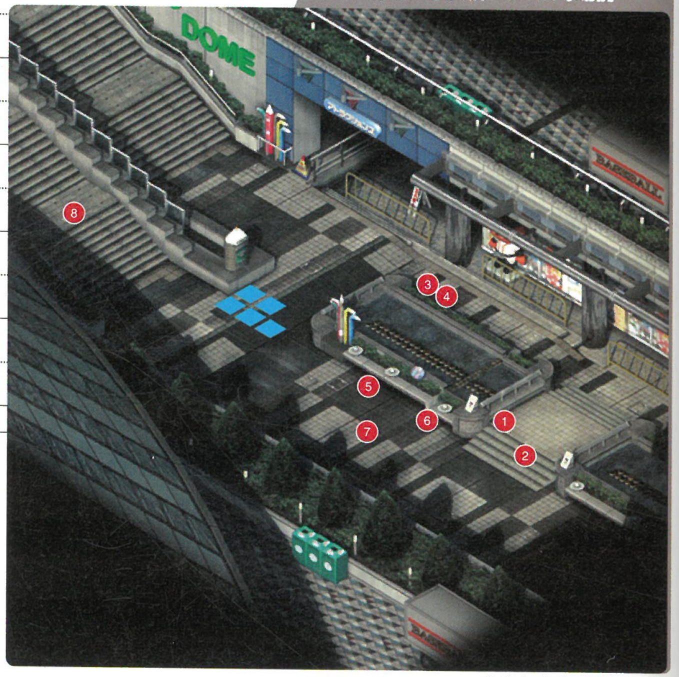
敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

増援出現条件
・なし

クリアボーナス
・3000EXP
・8000マッカ

東京　水道橋　ドーム球場前



※ ジュンゴ死亡時は2が9に変更

INTER MISSION

ジュンゴは物理属性、ヒナコはそれ以外の属性に耐性があるため、チームごとに攻撃属性を分けておき、どちらにも対応できるようにしたい。なお、アルコルルートの場合、仲間が主人公とサダクだけなので戦力不足になる。自動効果スキルには属性攻撃の無効や反射をセットして、できる限りダメージを減らすようにしたい。



ジュンゴは強力な物理攻撃で攻めてくる。「混沌の波動」を利用した遠距離攻撃で反撃を封じる手も有効。

敵を盾にしてジュンゴを倒す

ステージ開始後にシヴァが出現するが、この時点ではかなりの強敵。倒さずともクリアは可能なので、難しいようなら2周目以降で挑戦しよう。

ここでは、まずは味方全員で戦力の手薄な3の敵の方へと進んでいく。このとき3と4がいる狭い通路をふさぐように移動し、3と4のどちらかのリーダーだけ残すように戦おう。すると、狭い通路へと移動してきたジュンゴが、残した敵チームに進路を邪魔されて攻撃できなくなる。そこを「混沌の波動」などのスキルを持つチームで遠距離攻撃すれば、強力な物理攻撃を受けずに一方的に攻撃が可能だ。残りの味方は橋を回ってくる5～7の敵を引き受けよう。なお、シヴァから攻撃を受けるのは非常に危険。遠距離攻撃だけでジュンゴを倒すのに時間がかかってシヴァが接近してくるようならば、盾にしている敵を倒し、隣接して早めにトドメを刺すようにしよう。

シヴァは無視してヒナコを目指そう

ジュンゴを倒せば、残る強敵はヒナコとシヴァ。シヴァは物理反射を持っているので、戦う場合は魔法攻撃主体で攻めること。「火炎激化」などの属性強化系のスキルをセットし、魔法攻撃の威力を高めて短期決戦を挑みたい。シヴァはヒナコを倒すと撤退するので、倒したい場合は注意しよう。

ヒナコは物理属性のみ耐性がないが、「S絶一門・物理」の効果で、最初のターンは物理攻撃が一切通用しない。まずは魔法攻撃で回復スキルを持つスカアハを倒そう。あとはバイブ・カハ、ヒナコの順番に攻撃すればOK。ヒナコは「S絶一門・物理」の効果が及ばないEXTRA TURNを利用してダメージを与えたい。「エクストラワン」などのスキルをセットした味方で攻撃しよう。

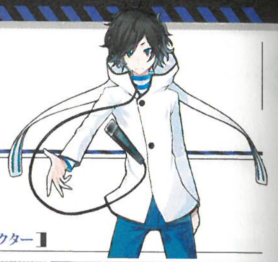
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	6	52	人間	九条緋那子	540	238	ー	耐	耐	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、裁きの雷火、氷結激化、全門耐性、食いしばり、S絶一門・物理
		49	霊鳥	バイブ・カハ	365	166	耐	無	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、吸魔、エクストラワン、衝撃激化、火炎無効、飛翔天駆
		49	女神	スカアハ	317	315	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、ジオダイン、マハジオダイン、耐状態異常、衝撃無効、五分の魔脈、女神の恩寵
2	4	52	人間	鳥居純吾	655	152	無	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、渾身の一撃、暗殺拳、戦神の加護、物理激化、物理無効、Sリカーム
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
3	3	50	人間	チンピラ	546	176	ー	ー	ー	ー	ー	ー	貫通の一撃、暗殺拳、パワーチャージ、エクスガード、エクスティール、毒追加、Sディアラハン
		50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
4	3	48	人間	会社員	460	342	ー	ー	ー	ー	ー	ー	メディア、ディアラハン、ペトラレイ、グリモア、五分の魔脈、石化追加、S鬼門防御
		47	邪龍	ヤム	348	132	耐	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、アムリタ、対物理、火炎無効、勝利の息吹、邪念流動
		47	邪龍	ヤム	348	132	耐	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、アムリタ、対物理、火炎無効、勝利の息吹、邪念流動
5	3	49	人間	自衛隊員	564	172	ー	ー	ー	ー	ー	ー	エクスムーブ、アムリタ、攻撃全体化、二身の残影、マヒ追加、S的中の秘法
		49	闘鬼	ラームジェルグ	754	60	ー	ー	ー	弱	ー	弱	暴れまくり、絶妙打、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、会心激化、大凶化
		49	闘鬼	ラームジェルグ	754	60	ー	ー	ー	弱	ー	弱	暴れまくり、絶妙打、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、会心激化、大凶化
6	2	48	人間	女性社員	454	230	ー	ー	ー	ー	ー	無	雷の乱舞、マカラカーン、吸魔、みかわし、魔力無効、神速の寄せ、S魔道結界・陰
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
		47	妖精	シルキー	286	248	ー	弱	無	反	ー	耐	メディア、ディアラハン、万魔の乱舞、電撃反射、食いしばり、神速の寄せ、妖精の粉
7	3	49	人間	女性社員	460	232	ー	ー	無	ー	ー	ー	嵐の乱舞、ブフダイン、氷結激化、エクストラワン、氷結無効、S解守の秘法
		48	魔神	ヤマ	366	136	ー	無	ー	耐	ー	ー	アギダイン、マハジオダイン、貫通の一撃、火炎無効、火炎激化、魔力開眼
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
8	3	76	破壊神	シヴァ	???	???	反	耐	耐	耐	耐	無	渾身の一撃、千烈突き、火事場吸血、超反撃、貫通、物理反射、修羅の宿命
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
9	3	51	人間	青年	614	204	無	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、暗殺拳、貫通の一撃、戦神の加護、会心激化、物理無効、Sリカーム
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手

※ ジュンゴ死亡時は2が9に変更

BATTLE [必7ONA-02]

7ST DAY SAT 07:30～10:30



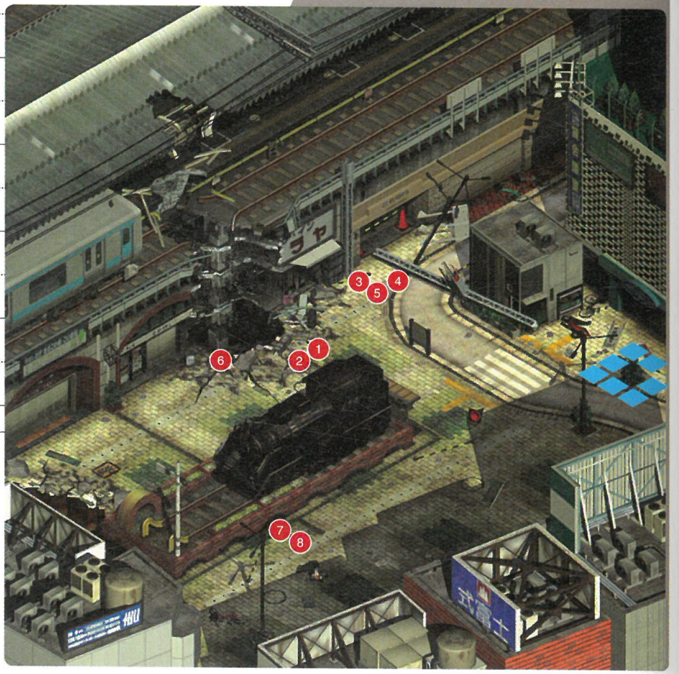
旧友との決着

ヒナコとジュンゴが倒されたことが伝わり、ダイチは戸惑いつつも親友との戦いを決意する。一方のイオも、ある覚悟を決めて戦いに挑んでいた。

【出撃可能キャラクター】



東京　新橋　SL広場



※ イオ死亡時は、❶が❾に、❷が❿に変更

【勝利条件

・すべての敵の撃破

【敗北条件

・主人公たちの全滅

【出撃条件

・なし

【増援出現条件

・なし

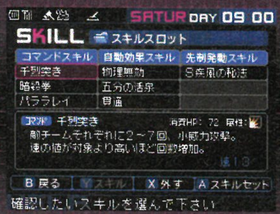
【クリアボーナス

・3400EXP

・8500マッカ

INTER MISSION

このバトルは、イオの生死で出現する敵やスキルの構成などが変化するが、基本的な戦術は大して変わらない。ただし、イオが生存している場合はイベント発生後にすべての属性に耐性が追加されるので、「貫通」をセットした物理攻撃主体のチームを準備しておこう。また、物理攻撃主体で攻撃してくるダイチは物理耐性があれば倒しやすい。



「速」が低いイオには「千烈突き」で攻撃するとこちらの攻撃回数が増えて大ダメージを与えられる。

◎… イオ生存で強化イベント発生

イオ生存の場合、いずれかの敵を1チーム倒すかイオを攻撃すると、イオやダイチ、❺～❽のリーダーが強化されるイベントが発生する。イオは属性防御が追加されてスキルの構成も大きく変わり、ダイチや❸～❽のチームには「貫通」や「メギド」といったスキルが追加される。敵はこちらが近づいていくと一斉に移動を開始する。まずは、混戦にならないようにマップ左側の❼と❽の敵がいる方向へと移動し、すべての敵をおびき出して戦おう。ダイチのチームは「妖光一閃」で一気に近づいてくるので、機関車の右側に物理耐性で固めたチームを配置して迎え撃とう。あとは❼と❽を倒し、機関車の右側付近に残っている敵を迎撃するといい。イオはすべての耐性を持つものの、「貫通」さえあれば物理攻撃で大ダメージを狙える。敵全体を攻撃する「千烈突き」を使って、攻撃の機会を与えずに一気に倒してしまおう。

◎… イオ死亡で苦戦せずに戦える

イオが死亡している場合、彼女の代わりに学生が登場するが、戦い方はそれほど大きく変わるわけではない。生存しているときと同様に、敵を機関車の左におびき出して戦おう。イオの代わりとして登場する❿は一般の敵にしてはかなり強化されてはいるものの、パワーアップしたイオに比べれば攻撃能力も低く、対処はしやすい。戦う際は、まず魔法攻撃を反射する「マカラカーン」を持つヴィヴィアンを優先して倒し、そのあとで「物理無効」を持つリーダーの学生を魔法攻撃で倒そう。ダイチは、イオが生存しているときに比べるとHPが多くなっているものの、「全門耐性」がなくなっているためダメージを与えやすくなっている。強力なスキルを連発すれば、それほど問題なく倒すことが可能だ。

ENEMY DATA《敵データ》

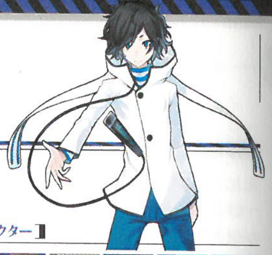
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	4	53	人間	志島大地	559	201	ー	耐	耐	耐	耐	耐	百烈突き、ニガヨモギ、ブフダイン、全門耐性、食いしばり、S骨抜の秘法
		50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
		52	幻魔	クルースニク	478	164	無	無	耐	ー	ー	無	渾身の一撃、アギダイン、デスバウンド、物理無効、火炎無効、毒追加、真・夢幻の具足
❷	4	54	人間	新田維緒	810	313	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、リカーム、嵐の乱舞、五分の活泉、耐状態異常、S絶一門・物理
		53	天使	カズフェル	496	190	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、ディアラハン、氷結反射、エクスガード、聖騎士の精神、天使の聖痕
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❸	3	52	人間	女性社員	484	240	ー	反	ー	ー	ー	ー	テトラカーン、氷の乱舞、氷結激化、エクストラワン、火炎反射、S魔道結界・陰
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❹	3	51	人間	警察官	448	206	ー	耐	耐	耐	耐	耐	護りの盾、ザンダイン、全門耐性、盟主の精神、食いしばり、S先制封殺
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
❺	3	50	人間	工事作業員	466	164	ー	ー	ー	ー	ー	ー	八相発破、弱者必滅拳、アムリタ、物理激化、同族の心得・攻、S決死の覚悟
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
❻	3	51	人間	学生	558	186	ー	ー	反	ー	ー	ー	メディア、セクシーレイ、ブフダイン、衝撃激化、氷結反射、S絶一門・火炎
		50	幽鬼	クドラク	476	136	耐	弱	反	ー	ー	ー	ブフダイン、氷の乱舞、吸魔、氷結反射、石化追加、憑依
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
❼	3	52	人間	チンピラ	484	160	ー	ー	ー	ー	反	ー	デスバウンド、捨身の一撃、パワーチャージ、エクストラワン、衝撃反射、Sメディア
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
❽	3	50	人間	青年	442	202	ー	ー	ー	ー	ー	無	マカラカーン、千烈突き、会心の予言、エクスティール、魔力無効、S絶一門・氷結
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
❾	6	56	人間	志島大地	833	308	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、千烈突き、暗殺拳、二身の残影、貫通、石化追加、Sリカーム
		54	霊鳥	アンズー	564	197	無	耐	弱	ー	反	ー	マハザンダイン、ディアラハン、デスバウンド、衝撃反射、物理無効、封技追加、飛翔天駆
		54	魔王	ツィツィミトル	536	287	ー	ー	反	反	弱	耐	マハジオダイン、ギガジャマ、死神の点呼、氷結反射、神速の寄せ、エクストラワン、覇王の盟約
❿	3	53	人間	学生	780	190	ー	耐	ー	吸	耐	ー	ディアラハン、ブフダイン、嵐の乱舞、物理無効、魔力無効、五分の活泉、S絶一門・物理
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉

※ イオ死亡時は、❶が❾に、❷が❿に変更

BATTLE ［必7O-04］［必7A-09］

7ST DAY SAT | 11:30～14:00 |

名古屋との争い



アイリからの救援要請を受けたダイチは、彼女を捜し見つけ出す。追いかけた先には平等主義を信じ、主人公たちを待ち伏せしたオトメとアイリの姿があった。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件

・すべての敵の撃破

【敗北条件

・主人公たちの全滅

【出撃条件

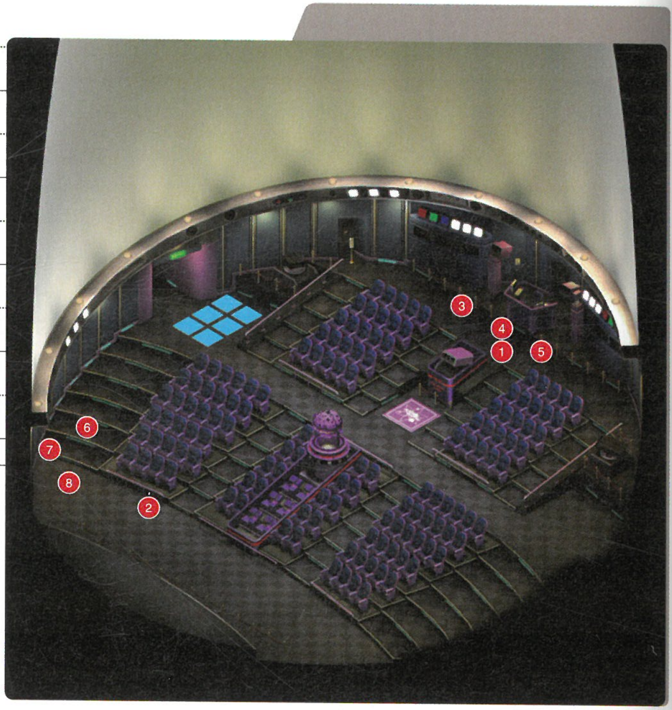
・なし

【増援出現条件

・なし

【クリアボーナス

・4300EXP
・10000マッカ



※ オトメ死亡時は❷が❾に変更

INTER MISSION

アイリは「Sテトラカーン」、オトメは「物理反射」を持っているので、魔法攻撃主体のチームを準備して対処しよう。ただし、「S先制封殺」があるならアイリに対しては物理攻撃主体のチームでもOKだ。多少の反撃に目をつぶるなら、「千烈突き」「暴れまくり」など複数回攻撃する物理攻撃スキルで効果を打ち消しつつ攻撃する手もある。



「吸魔」などHP回復スキルを多くセットした、敵の移動を食い止める壁役となるチームも用意しておきたい。

◎…中央へと進んで合流を阻止

敵は、マップ下方のオトメの部隊と、マップ上方のアイリの部隊に分かれており、マップ中央で合流しようとする。同時に戦う敵の数が増えると厳しいので、まずはふたつの部隊の合流を防ごう。オトメたちは左から2番目の狭い階段を上ってくるので、オトメが階段に入ってきたら、壁役のチームをオトメに隣接させて待機しよう。すると、その通路で敵は渋滞を起こしてしまい動けなくなる。オトメのチームは防御面こそ優秀だが、攻撃で怖いのはレミエルの「メギド」だけなので、回復スキルさえあれば長期間攻撃に耐えることができる。攻撃を受けたときはガードを使い、ダメージを減らすこと。この戦法でマップ下方の敵を足止めしたら、残りの3チームでアイリたちの部隊を倒しに向かおう。

◎…❸の敵を最優先で倒そう

アイリたちの部隊で危険なのは、与ダメージが2倍になる「S狂戦士の魂」をセットした❸のチーム。射程を伸ばす「邪念流動」も持つので、遠距離から一方的に攻撃を受けると全滅しかねない。物理属性を無効化できるチームを前に出して、オトリにして一気に倒そう。アイリは「全門耐性」を持つので魔法攻撃が効きにくい。「Sテトラカーン」の効果で1回だけ物理反射するが、複数回攻撃する物理攻撃スキルならば、多少のダメージは受けるものの倒すことは可能だ。戦いが長引くと「メギド」や「裁きの雷火」が怖いので、短期決戦を挑みたい。

アイリたちを倒したら、残るはオトメの部隊。オトメのチームのレミエルは「サマリカーム」で周囲の味方の悪魔を生き返らせるので、「吸魔」でMPを0にしたり、魔法攻撃でさきに倒しておこう。あとは、近くにいる敵から順番に倒していけばいい。

ENEMY DATA《敵データ》

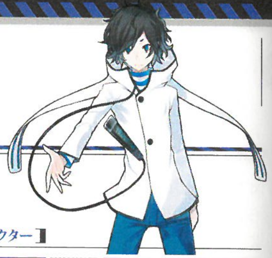
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力	スキル
❶	6	59	人間	伴亜衣梨	710	603	―	耐	耐	耐	耐	耐	メギド、裁きの雷火、テトラカーン、全門耐性、二身の残影、五分の魔脈、Sテトラカーン
		58	邪龍	クエレブレ	474	162	―	弱	反	耐	―	―	ブフダイン、マハブフダイン、吸魔、氷結反射、吸収追加、邪念流動
		54	霊鳥	アンズー	414	147	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
❷	4	59	人間	柳谷乙女	906	462	反	―	―	―	―	―	リカームロス、メディアラハン、火事場吸血、五分の活泉、食いしばり、物理反射、S先制封殺
		59	女神	パールヴァティ	410	292	―	弱	吸	―	―	―	メディアラハン、常世の祈り、裁きの雷火、火炎吸収、食いしばり、聖騎士の精神、女神の恩寵
		59	天使	レミエル	464	184	吸	耐	―	耐	―	―	サマリカーム、メギド、物理吸収、吸収追加、聖騎士の精神、天使の聖痕
❸	3	53	人間	青年	426	138	―	―	―	―	―	―	デスバウンド、千烈突き、貫通の一撃、攻撃全体化、物理激化、戦神の加護、S狂戦士の魂
		51	邪龍	ピュートーン	365	285	―	―	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、五分の魔脈、氷結激化、邪念流動
		57	妖獣	スレイプニル	481	145	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
❹	3	53	人間	女性社員	420	142	―	―	―	反	―	―	マハジオダイン、ペトラレイ、電撃激化、神速の寄せ、電撃反射、Sグリモア
		51	邪龍	ピュートーン	365	285	―	―	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、五分の魔脈、氷結激化、邪念流動
		54	霊鳥	アンズー	414	147	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
❺	4	53	人間	会社員	426	140	―	―	反	―	―	無	マハブフダイン、ニガヨモギ、氷結激化、魔力無効、氷結反射、S骨抜の秘法
		56	邪神	アリオク	555	70	無	弱	耐	―	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
		54	霊鳥	アンズー	414	147	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
❻	3	53	人間	青年	553	138	―	反	―	―	―	―	リカームロス、アギダイン、メディア、火炎激化、三分の活泉、火炎反射、S絶一門・氷結
		54	幻魔	カンギテン	612	197	―	―	弱	―	吸	―	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
		53	龍王	セイリュウ	408	132	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、電撃激化、龍胴固め
❼	3	53	人間	学生	594	134	―	―	―	―	―	―	ディアラハン、火事場吸血、八双発破
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
❽	3	53	人間	チンピラ	420	132	―	―	―	―	反	―	メディアラハン、ザンダイン、衝撃激化、食いしばり、衝撃反射、S絶一門・電撃
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❾	4	59	人間	暴力団幹部	702	146	反	―	―	―	―	―	リカームロス、メディアラハン、火事場吸血、五分の活泉、みかわし、物理反射、S先制封殺
		59	女神	パールヴァティ	410	292	―	弱	吸	―	―	―	メディアラハン、常世の祈り、裁きの雷火、火炎吸収、食いしばり、聖騎士の精神、女神の恩寵
		59	天使	レミエル	464	184	吸	耐	―	耐	―	―	サマリカーム、メギド、物理吸収、吸収追加、聖騎士の精神、天使の聖痕

※ オトメ死亡時は❷が❾に変更

BATTLE [必70-05]

7ST DAY SAT | 12:00～16:00 |

戯言の結末



名古屋勢の一部を倒した主人公たちは、姿を見せない首謀者ロナウドは大阪に潜んでいると推測する。予想通り戎橋で彼らを発見した一行は臨戦態勢をとる。

【出撃可能キャラクター】



大阪　なんば　戎橋



※ ジョー死亡時は❷が❽に変更

【勝利条件】
・ロナウドとジョーの撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

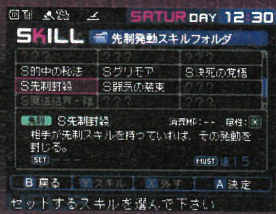
【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・4300EXP
・10000マッカ

INTER MISSION

ロナウドのチームには「Sテトラカーン」と「マカラカーン」があるため、物理・魔法どちらでも攻めづらい。反射されない万能属性スキルが使えるメンバーを揃えておこう。さらに、ジョーの「Sマカラカーン」対策として物理攻撃特化チームも用意しておこう。障害物のさきに移動する敵を追いかけるために、なるべく霊鳥や幻魔をチームに入れたい。



[必70-04]でオトメから「S先制封殺」をクラックしている場合、敵の先制発動スキルを消せるので必ずセットしよう。

回復部隊をさきに壊滅させよう

敵はこちらに近い場所にいるジョーたち回復部隊と、遠い場所にいるロナウドたち攻撃部隊に分かれている。回復部隊は開始と同時にこちらと距離を取るように移動し、攻撃部隊が逆に接近してくる。攻撃部隊にダメージを与えてもすぐに回復されてしまうので、さきに回復部隊を追いかけて倒すようにしたい。



ジョー以外の回復部隊は障害物のさきに移動する。霊鳥や幻魔のいるチームで追いかけて早めに倒そう。

撃破目標となるふたりの倒し方

撃破目標のロナウドは、チーム内で物理と魔法を反射するふたつのスキルが使えるため、防御が硬い。しかし「メギド」といった万能属性は反射されずにすむので、万能属性を主体に攻めよう。また、オシリスが「マカラカーン」を使うまえなら魔法攻撃でもダメージを与えられるため、「速」の高い魔法攻撃チームで戦いを挑むのもひとつの手だ。もうひとりの撃破目標であるジョーには物理属性が効くので、物理攻撃を主体にすればロナウドより楽に倒せる。



ジョーはロナウドを倒すと前進してくる。ロナウドとの戦いで受けたダメージを回復してから戦うこと。

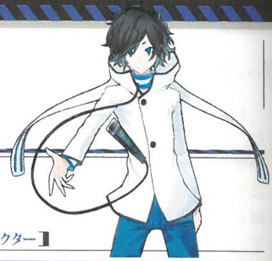
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	4	59	人間	栗木ロナウド	909	240	ー	耐	耐	耐	耐	無	吸魔、デスバウンド、アギダイン、全門耐性、貫通、二身の残影、Sテトラカーン
		57	魔神	オシリス	723	331	耐	耐	耐	弱	耐	無	メギド、マカラカーン、メディアラハン、食いしばり、五分の活泉、聖騎士の精神、魔力開眼
		56	破壊神	カルティケーヤ	578	242	ー	無	ー	反	ー	耐	千烈突き、メギド、マハブフダイン、攻撃全体化、戦神の加護、エクスティール、修羅の宿命
2	4	56	人間	秋江譲	576	310	ー	ー	ー	ー	反	ー	ギガジャマ、メディアラハン、千烈突き、みかわし、衝撃反射、マヒ追加、Sマカラカーン
		54	魔王	ツィツィミトル	386	237	ー	ー	ー	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、エクスムーブ、電撃反射、覇王の盟約
		56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
3	3	56	人間	暴力団幹部	564	180	反	ー	ー	ー	ー	ー	貫通の一撃、八相発破、パワーチャージ、物理反射、会心激化、吸収追加、S会心の予言
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
4	3	55	人間	学生	508	226	ー	ー	ー	ー	ー	無	炎の乱舞、ザンダイン、裁きの雷火、二身の残影、魔力無効、衝撃激化、S先制封殺
		55	妖精	ヴィヴィアン	478	340	ー	耐	吸	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マハブフダイン、電撃反射、氷結吸収、五分の活泉、妖精の粉
		55	妖精	ヴィヴィアン	478	340	ー	耐	吸	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マハブフダイン、電撃反射、氷結吸収、五分の活泉、妖精の粉
5	4	54	人間	青年	582	242	ー	反	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、貫通の一撃、百烈突き、火炎反射、石化追加、猛反撃、S技巧開眼
		56	邪神	アリオク	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
		56	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
6	5	55	人間	学生	588	246	ー	ー	ー	ー	ー	ー	リカーム、セクシーレイ、暗殺拳、封技追加、神速の寄せ、グリモア、S窮地の練気
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		55	女神	ラクシュミ	315	304	ー	耐	耐	耐	耐	反	メディアラハン、リカーム、護りの盾、全門耐性、神速の寄せ、女神の恩寵
7	3	55	人間	女性社員	508	228	ー	ー	ー	吸	ー	ー	雷の乱舞、ジオダイン、パララレイ、電撃強化、電撃激化、電撃吸収、S決死の覚悟
		54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
		54	邪龍	ピュートーン	388	295	ー	ー	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
8	3	56	人間	会社員	594	246	ー	ー	ー	ー	反	ー	ギガジャマ、メディアラハン、千烈突き、みかわし、衝撃反射、マヒ追加、Sマカラカーン
		54	魔王	ツィツィミトル	386	237	ー	ー	ー	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、エクスムーブ、電撃反射、覇王の盟約
		56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印

※ ジョー死亡時は❷が❽に変更

BATTLE [必7N-04]

7ST DAY SAT | 11:30～12:30 |



大阪との争い

名古屋支局が襲撃されたという伝令を聞き、名古屋勢は急ぎ名古屋へと戻る。名古屋支局では、実力主義を主張するジプス局員たちが罠を張り待ち受けていた。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】

・ハッキング完了までにフミを撃破

【敗北条件】

・主人公たちの全滅

・携帯がハッキングされる

【出撃条件】

・なし

【増援出現条件】

・フミが行動順を迎えると出現（①～⑤）

【クリアボーナス】

・3900EXP

・9500マッカ

名古屋　久屋大通　名古屋支部



※ ①～⑤は❶の隣りに出現

※ ケイタ死亡時は❸が❾に変更。マコト死亡時は❷が消滅、❾が出現

INTER MISSION

敵の主力となるフミとマコトは、それぞれ「Sテトラカーン」「Sマカラカーン」を持っているので、こちらも物理特化と魔法特化のチームに分けて編成しよう。また、物理特化のケイタ対策としてこちらも「テトラカーン」は必ず用意しておくこと。フミの周辺は通路が狭いので、邪神か邪龍のいる遠距離攻撃可能なチームもあると戦いやすい。



フミは「Sテトラカーン」だけでなく「マカラカーン」も使えるので、魔法特化のチームは速にも気を配ろう。

制限は気にせず持久戦に持ち込む

あせって前に出すぎると増援のラッシュとフミの遠距離攻撃に苦しめられる。まずは敵の増援が尽きるまで、フミには近づかないでおこう。ケイタは力が35もあり、スキル構成も相まって脅威の破壊力を誇る。ただし物理耐性を持たないので、「物理反射」さえあれば自爆を誘える。マコトには物理特化のチームで戦えばいいが、とくにフミは「Sテトラカーン」のほかに「マカラカーン」も使うため、「速」の高いメンバーの魔法で一気にたたみかけるか、石化や忘却などの状態異常を狙うといい。❶と❷のチームにいるラクシュミは強力な回復スキルを持つので、戦いの長期化を避けるためにも最優先で倒そう。

ENEMY DATA《敵データ》

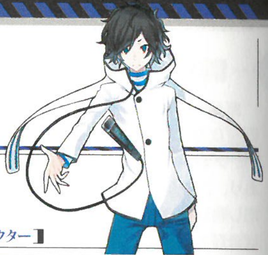
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	54	人間	菅野史	679	238	反	耐	耐	耐	耐	耐	裁きの雷火、マカラカーン、メギド、物理反射、全門耐性、吸収追加、Sテトラカーン
		51	女神	ラクシュミ	297	277	―	弱	―	―	―	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		56	邪神	アリオク	555	70	無	弱	耐	―	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
❷	4	58	人間	迫真琴	999	197	―	―	―	―	反	―	八双発破、マハザンダイン、メディアラハン、五分の活泉、衝撃激化、衝撃反射、Sマカラカーン
		51	女神	ラクシュミ	297	277	―	弱	―	―	―	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
❸	4	59	人間	和久井啓太	803	96	―	―	―	―	―	―	デスバウンド、貫通の一撃、物理激化、攻撃全体化、勝利の美酒、S狂戦士の魂
		54	魔王	ツィツィミトル	386	237	―	―	―	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、エクスムーブ、電撃反射、覇王の盟約
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	―	―	―	―	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
❹	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❺	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	―	弱	―	―	―	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	―	―	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	―	弱	―	―	―	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
❻	1	49	邪神	アバドン	330	201	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、混沌の波動
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❼	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	龍王	セイリュウ	396	128	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
❽	5	54	霊鳥	アンズー	414	147	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	霊鳥	アンズー	414	147	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	―	―	弱	―	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
❾	3	53	人間	ジプス局員	532	105	―	―	―	―	―	―	デスバウンド、貫通の一撃、物理激化、攻撃全体化、勝利の美酒、S狂戦士の魂
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
①	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
②	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	―	弱	―	―	―	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	―	―	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	―	弱	―	―	―	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
③	1	49	邪神	アバドン	330	201	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、混沌の波動
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
④	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	龍王	セイリュウ	396	128	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
⑤	5	54	霊鳥	アンズー	414	147	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	霊鳥	アンズー	414	147	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	―	―	弱	―	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身

※ ケイタ死亡時は❸が❾に、マコト死亡時は❷が❾に変更

BATTLE ［必7A-08］

7ST DAY SAT 11:30～12:30

大阪との争い

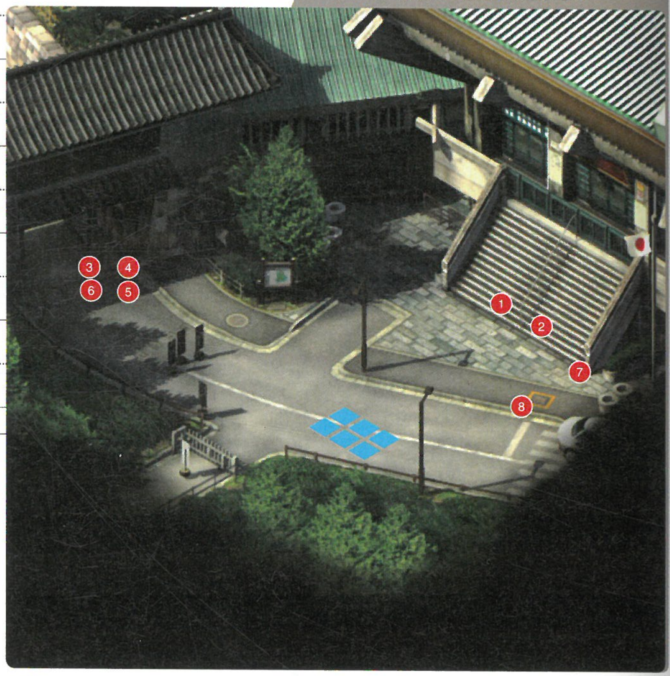


大阪勢が攻めてきたとの情報を得た主人公たちは現場へと向かうが、そこへ包囲するようにマコトたちが登場。ヤマトに従うマコトたちとの戦いが始まる。

【出撃可能キャラクター】



東京　九段下　武芸館



※ ❶～❸は❸の隣りに5回まで出現
※ マコト死亡時は❶が、ケイタ死亡時は❷が❾に変更

勝利条件

・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

出撃条件

・なし

増援出現条件

・敵の減少に伴い出現（❶～❸）

クリアボーナス

・3900EXP
・9500マッカ

INTER MISSION

敵のマコトとケイタは攻撃重視、フミは防御重視のスキル構成になっている。とくにケイタの物理攻撃は強力無比。必ず「物理無効」以上のスキルをセットするか「S絶一門・物理」で防ぐようにしないと即死は免れない。一方、マコトは「Sマカラカーン」があるので、魔法で攻撃するなら万能属性の「メギド」と「万魔の乱舞」をセットしておこう。



増援を召喚するフミは増援が出尽くすまで一切動くことはないので、倒すのはあと回しでかまわない。

ケイタとマコトをおびき寄せよう

まずは初期配置で待機してケイタとマコトが近づくのを待ち、次のターンで攻撃を仕掛けよう。物理耐性を強化したチームでケイタに、物理攻撃主体のチームか「メギド」をセットしたチームでマコトに挑もう。その際、❼にHPを回復されないように、中途半端に彼らのHPを残さないようにしたい。



ケイタのチームは通常攻撃しか行わないが、その攻撃力は絶大。物理無効があればダメージを受けずにすむ。

増援をすべて倒そう

❹～❻、または❶～❸を倒すと同じ構成のチームが増援で出現する。増援は計5チームまで出現し、増援が出せなくなるとフミが移動を開始する。まずは、増援が切れるまで向かってくる敵を迎撃し、そのすべてを倒そう。残っているフミには物理攻撃が通用しないので、魔法攻撃で対処するといい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	4	58	人間	迫真琴	999	197	ー	ー	ー	ー	反	ー	八相発破、マハザンダイン、メディアラハン、五分の活泉、衝撃激化、衝撃反射、Sマカラカーン
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
❷	4	59	人間	和久井啓太	803	96	ー	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、貫通の一撃、物理激化、攻撃全体化、勝利の美酒、S狂戦士の魂
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
		54	魔王	ツィツィミトル	386	237	ー	ー	ー	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、エクスムーブ、電撃反射、覇王の密約
❸	3	54	人間	菅野史	652	288	反	耐	耐	耐	耐	耐	裁きの雷火、マカラカーン、メギド、物理反射、全門耐性、吸収追加、Sテトラカーン
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		53	魔神	オシリス	357	216	耐	耐	耐	弱	耐	無	メギド、マカラカーン、リカーム、神速の寄せ、貫通、魔力開眼
❹	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
❺	5	54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
❻	1	49	邪神	アバドン	330	201	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、混沌の波動
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❼	3	54	人間	ジプス局員	539	107	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、テトラカーン、火事場吸血、神速の寄せ、勝利の息吹、S絶一門・衝撃
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
❽	3	54	人間	ジプス局員	539	160	ー	ー	ー	ー	反	ー	万魔の乱舞、メディアラハン、衝撃反射、五分の魔脈、S絶一門・電撃
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
❾	3	53	人間	ジプス局員	532	105	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、衝撃激化、会心激化、戦神の加護、S絶一門・火炎
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
①	3	51	闘鬼	ヤクシャ	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		51	闘鬼	ヤクシャ	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		51	龍王	セイリュウ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
②	5	54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
③	1	49	邪神	アバドン	330	201	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、混沌の波動
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉

※ マコト死亡時は❶が、ケイタ死亡時は❷が❾に変更

FREE BATTLE FB7-A

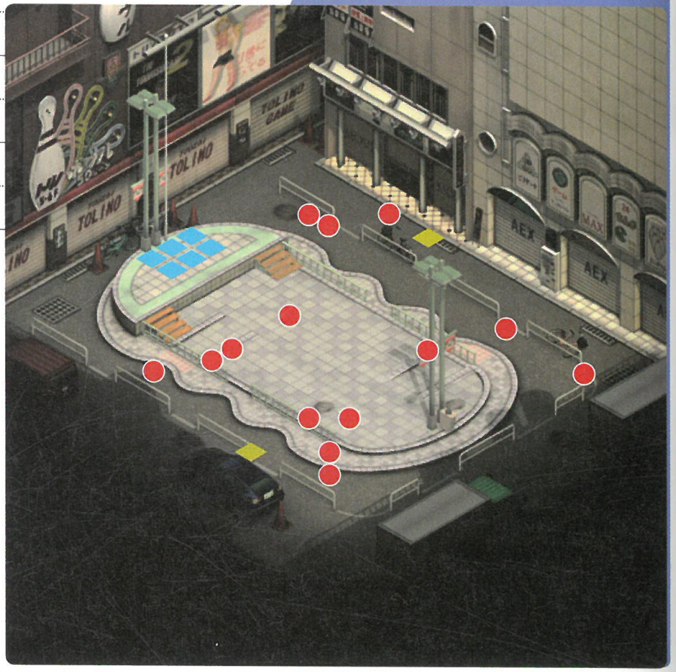
7TH DAY SAT | 07:00～18:30

東京　新宿　チネシティ広場

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・3000マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	弱	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	耐	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

S魔道結界・陰、氷結無効、護りの盾、五分の活泉、Sディアラハン、S決死の覚悟、五分の魔脈、ザンダイン、万魔の乱舞、食いしばり、死神の点呼、千烈突き、火炎無効、電撃無効、物理無効、火炎反射、氷結反射、二身の残影、全門耐性、ジオダイン、衝撃激化、八双発破、衝撃反射、S骨抜きの秘法、火炎激化、電撃反射、ギガジャマ、氷結激化、電撃激化、2593マッカ

FREE BATTLE FB7-B

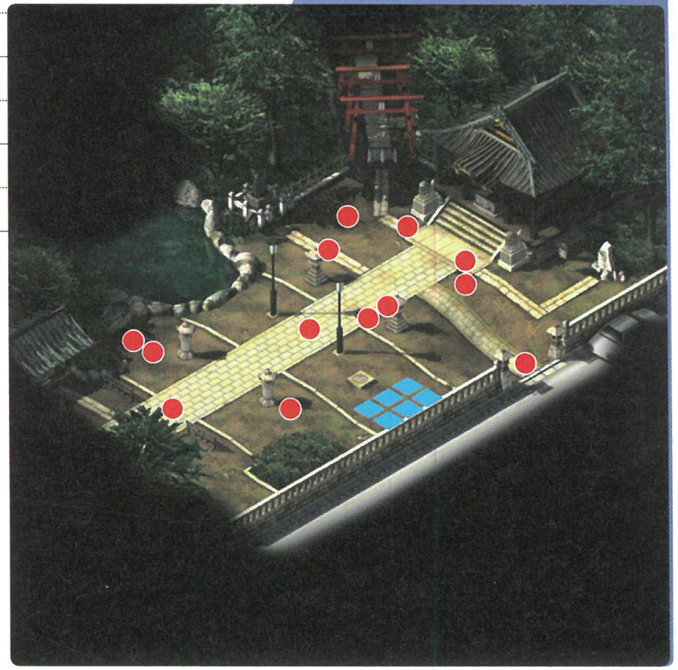
7TH DAY SAT | 07:00～18:30

東京　品川　千岳寺

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・3000マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化

FREE BATTLE FB7-C

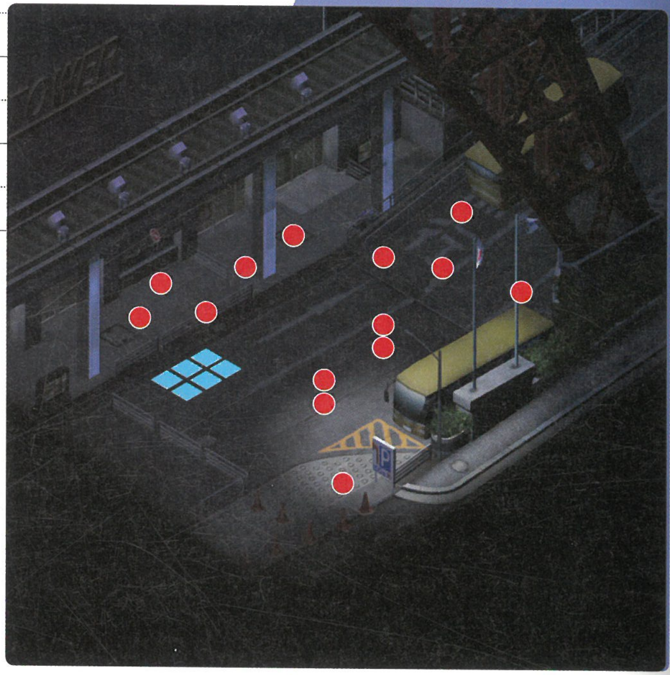
7TH DAY SAT | 19:00～23:30

東京　港区　東京タワー

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
·4000マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真·夢幻の具足
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
50	鬼女	ズェロランズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	無	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛

FREE BATTLE FB7-D

7TH DAY SAT | 07:00～18:30

大阪　新今宮　フェスティバルゲート

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
·3000マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	ー	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	210	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
41	闘鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

S魔道結界·陰、氷結無効、護りの盾、五分の活泉、Sディアラハン、S決死の覚悟、五分の魔脈、ザンダイン、万魔の乱舞、食いしばり、死神の点呼、千烈突き、火炎無効、電撃無効、物理無効、火炎反射、氷結反射、二身の残影、全門耐性、ジオダイン、衝撃激化、八双発破、衝撃反射、S骨抜きの秘法、火炎激化、電撃反射、ギガジャマ、氷結激化、電撃激化、2403マッカ

FREE BATTLE FB7-E

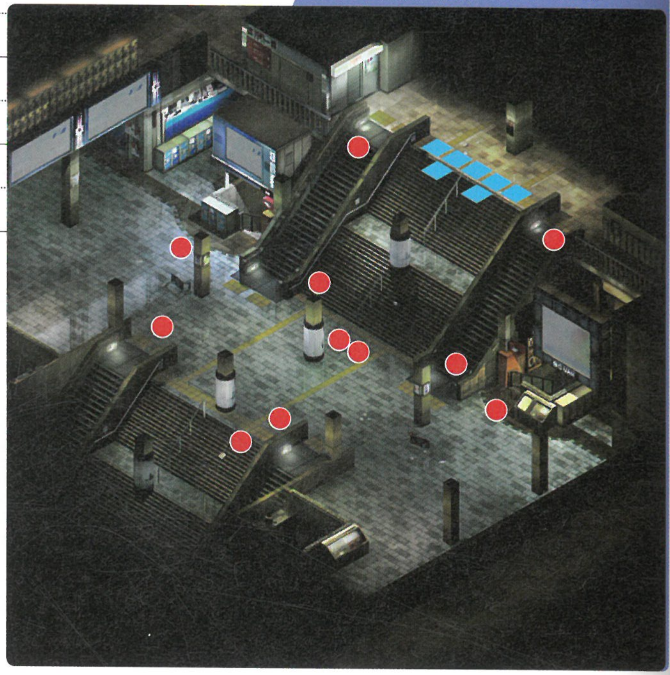
7TH DAY　SAT　07:00～18:30

大阪　梅田　ビックマン前

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・3000マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	ー	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化

FREE BATTLE FB7-F

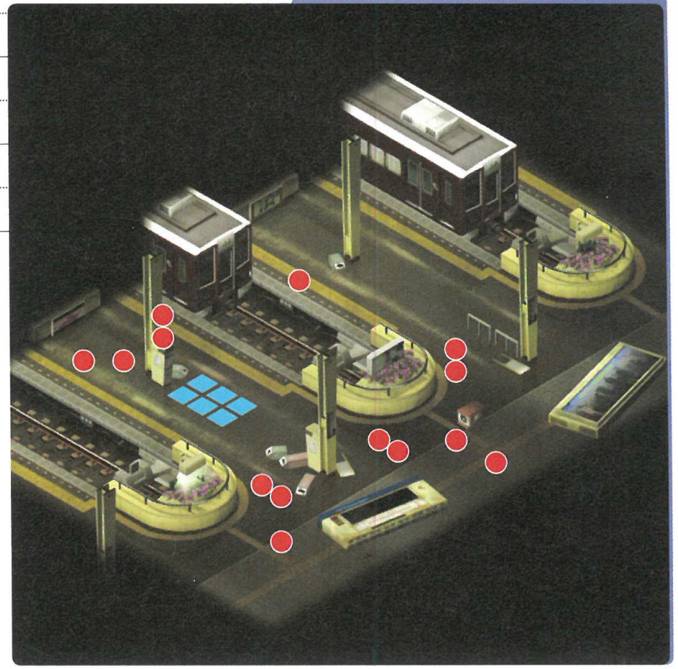
7TH DAY　SAT　19:00～23:30

大阪　梅田　阪急線ホーム

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・4000マッカ



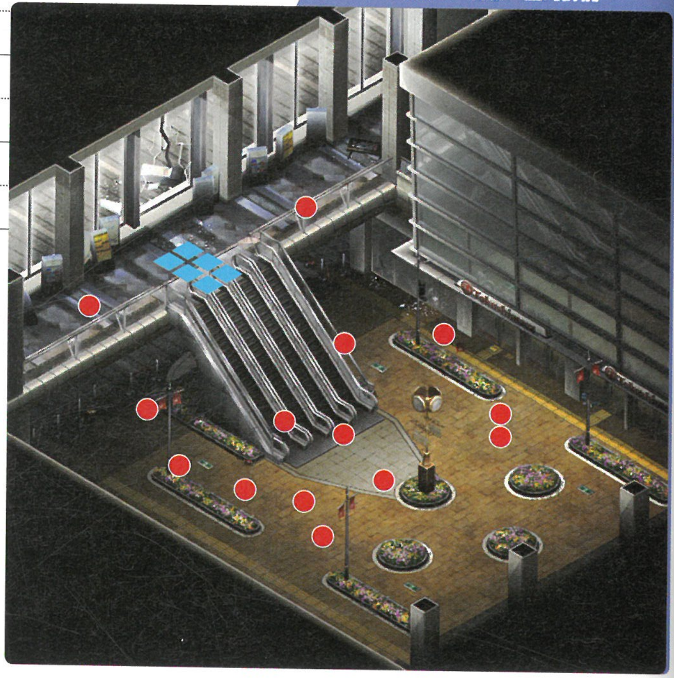
ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
50	鬼女	ズェロランズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	無	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛

FREE BATTLE FB7-G

7TH DAY SAT | 07:00～18:30

名古屋 名駅 金時計前



勝利条件

・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・3000マッカ

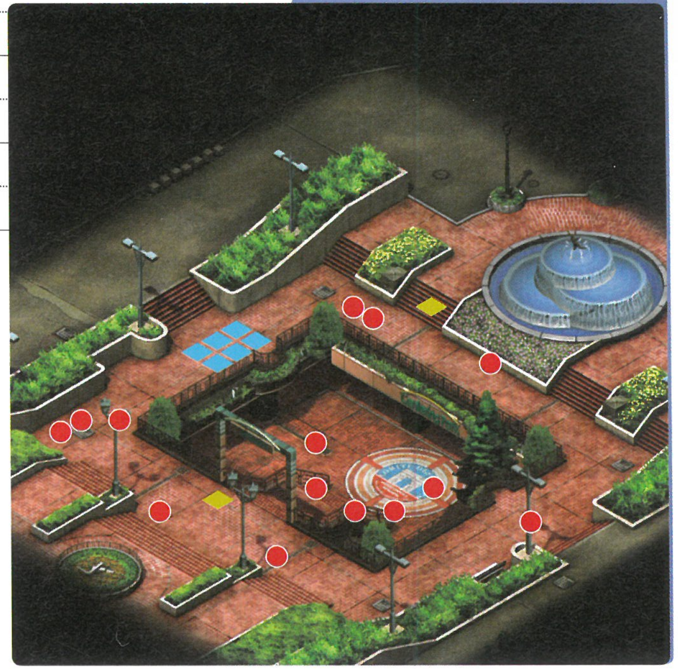
ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	ー	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	210	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化

FREE BATTLE FB7-H

7TH DAY SAT | 07:00～18:30

名古屋 栄 センタリングパーク



勝利条件

・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・3000マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	ー	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

S魔道結界・陰、氷結無効、護りの盾、五分の活泉、Sディアラハン、S決死の覚悟、五分の魔脈、ザンダイン、万魔の乱舞、食いしばり、死神の点呼、千烈突き、火炎無効、電撃無効、物理無効、火炎反射、氷結反射、二身の残影、全門耐性、ジオダイン、衝撃激化、八双発破、衝撃反射、S骨抜きの秘法、火炎激化、電撃反射、ギガジャマ、氷結激化、電撃激化、2581マッカ

FREE BATTLE FB7-1

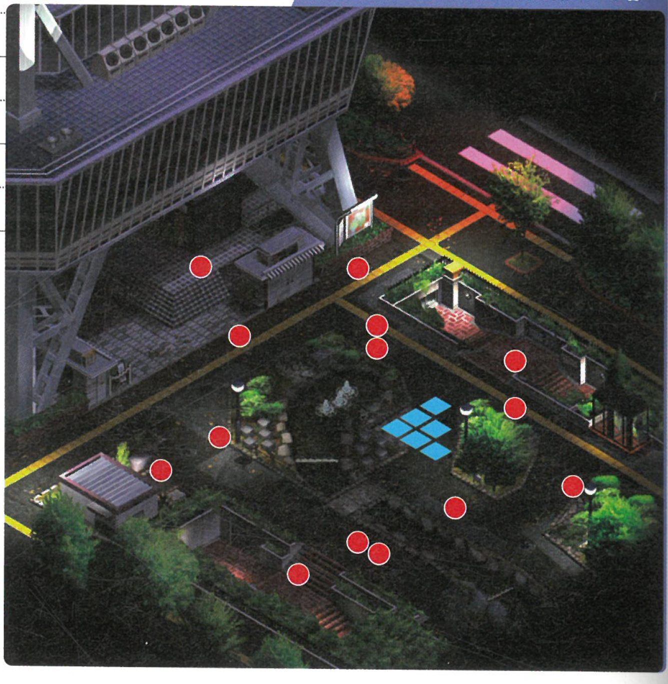
7TH DAY SAT | 19:00～23:30

名古屋　久屋大通　名古屋テレビ塔

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・4000マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
50	鬼女	ズェロランズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	無	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛

DEVIL SURVIVOR 2

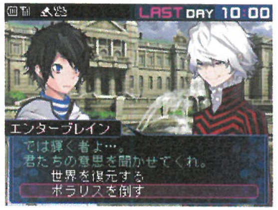
結実の日曜日

LAST DAY

目指すべき未来も決定し、いよいよあとはポラリスに会うだけ。だが、ポラリスのもとへ向かうための道は、なぜか未だに開きはしなかった。

Check Point 1
朝の選択肢は慎重に選ぼう

ルートは基本的に6TH DAYの夜に決定しているが、7TH DAYに東京ルートで[任7T-03]を見ている場合のみ、LAST DAYは回帰ルートとなる。ただし、[必8R-01]の選択肢で「ポラリスを倒す」を選択するとさらにルートが変化し、東京ルートに戻ってしまう。どちらのルートに進みたいのかしっかり確認し、選択肢を選ぼう。



これが分岐となる選択肢。世界を元の姿に戻すためには、因果を司るポラリスを倒してしまうわけにはいかない。

Check Point 2
イベントバトルに挑んでいこう

LAST DAYは、回帰ルートを除き必須イベントのみで構成されているため、ストーリー展開は基本的に一本道となっている。あとはイベントを進め、エンディングを目指すのみだ。イベントバトルの内容もルートを問わず似ているものが多いが、最終バトルのうち2戦目のみが、各ルートでまったく別のものとなるので注意したい。なお、各ルートの最終バトルとなる「●●明日へ」は途中でインターバル画面を挟まないで連戦が行なわれることになる。ここでは、ひとつのバトルを勝ち抜いてもHPなどは回復せず、そのままの状態でつぎのバトルに突入する。出撃チームの変更などもできないので、回復手段を豊富に用意して戦いに臨もう。



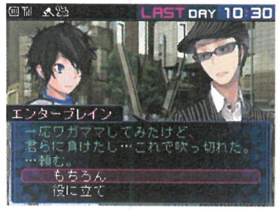
基本的に必須イベントのみなので、選択できるイベントが非常に少なく、迷うことなく進められる。



最終バトルは出撃メンバーを途中で変えることはできない。もっとも信頼できる3人を選んで戦いに挑もう。

Check Point 3
かつての仲間たちの最強の姿

アルコルルートのみ、大阪勢および名古屋勢との最終決着がLAST DAYに持ち越される。敵となる[必8A-01]のロナウドとジョー、[必8A-06]のヤマトは、7TH DAYの同名イベントと比べるとスキル構成などが変化し、バトルの難度は比較にならないほど上がっている。フリーバトルを活用し、戦力を十分に整えておきたい。



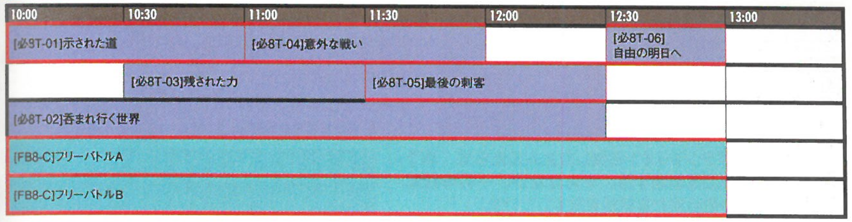
アルコルルートのみ、ジョーを説得できるのはLAST DAYになるが、必須イベントのため、見逃す心配はない。

●イベント一覧

	No.	イベント名	時間帯	場所	備考
東京ルート	必8T-01	示された道	10:00～10:30	赤坂 迎賓館	解説はP238
	必8T-02	呑まれ行く世界	10:00～12:00	浅草 仙草寺	
	必8T-03	残された力	10:30～11:00	六本木 ヒルズ	[必8T-01]後
	必8T-04	意外な戦い	11:00～11:30	新宿 都庁前広場	[必8T-03]後。解説はP240
	必8T-05	最後の刺客	11:30～12:00	新世界 ターミナル	[必8T-04]後。解説はP246
	必8T-06	自由の明日へ	12:30	新世界 強化ターミナル施設	解説はP248、P250、P260
	FB8-A	フリーバトルA	10:00～12:30	港区 東京タワー	解説はP264
	FB8-B	フリーバトルB	10:00～12:30	新橋 SL広場	解説はP265
大阪ルート	必8O-01	示された道	10:00～10:30	赤坂 迎賓館	解説はP238
	必8O-02	呑まれ行く世界	10:00～12:00	浅草 仙草寺	
	必8O-03	残された力	10:30～11:00	六本木 ヒルズ	[必8O-01]後
	必8O-04	意外な戦い	11:00～11:30	新宿 都庁前広場	[必8O-03]後。解説はP240
	必8O-05	最後の刺客	11:30～12:00	新世界 ターミナル	[必8O-04]後。解説はP246
	必8O-06	正しき明日へ	12:30	新世界 強化ターミナル施設	解説はP248、P252、P262
	FB8-C	フリーバトルC	10:00～12:30	なんば 戎橋	解説はP266
	FB8-D	フリーバトルD	10:00～12:30	新世界 通天閣	解説はP267
名古屋ルート	必8N-01	示された道	10:00～10:30	赤坂 迎賓館	解説はP238
	必8N-02	呑まれ行く世界	10:00～12:00	浅草 仙草寺	
	必8N-03	残された力	10:30～11:00	六本木 ヒルズ	[必8N-01]後
	必8N-04	意外な戦い	11:00～11:30	新宿 都庁前広場	[必8N-03]後。解説はP240
	必8N-05	最後の刺客	11:30～12:00	新世界 ターミナル	[必8N-04]後。解説はP246
	必8N-06	まだ見ぬ明日へ	12:30	新世界 強化ターミナル施設	解説はP248、P254、P262
	FB8-E	フリーバトルE	10:00～12:30	伏見 立体駐車場	解説はP268
	FB8-F	フリーバトルF	10:00～12:30	久屋大通 名古屋テレビ塔	解説はP269
アルコルルート	必8A-01	信念の決着	10:00～10:30	栄 センタリングパーク	解説はP242
	必8A-02	呑まれ行く世界	10:00～12:30	浅草 仙草寺	
	必8A-03	ジョーの説得	10:30～11:00	伏見 でんきの博物館	[必8A-01]後。ジョーの親密度が低い場合、「ジョーとの決別」になる
	必8A-04	残された力	11:00～11:30	六本木 ヒルズ	
	必8A-05	意外な戦い	11:30～12:00	新宿 都庁前広場	[必8A-04]後。解説はP240
	必8A-06	強者との決着	12:00～12:30	新世界 ターミナル	[必8A-05]後。解説はP244
	必8A-07	新しき明日へ	12:30～13:00	新世界 強化ターミナル施設	解説はP248、P256、P260
	FB8-A	フリーバトルA	10:00～13:00	港区 東京タワー	解説はP264
	FB8-B	フリーバトルB	10:00～13:00	新橋 SL広場	解説はP265
回帰ルート	必8R-01	示された道	10:00～10:30	赤坂 迎賓館	解説はP238
	必8R-02	呑まれ行く世界	10:00～12:30	浅草 仙草寺	
	必8R-03	残された力	11:00～11:30	六本木 ヒルズ	[必8R-01]後
	必8R-04	意外な戦い	11:30～12:00	新宿 都庁前広場	[必8R-03]後。解説はP240
	必8R-05	最後の刺客	11:30～12:30	新世界 ターミナル	[必8R-04]後。解説はP246
	必8R-06	夢見た明日へ	12:30～13:00	新世界 強化ターミナル施設	解説はP248、P258、P260
	任8R-01	事件の元凶	10:00	赤坂 赤坂トンネル	
	FB8-A	フリーバトルA	10:00～13:00	港区 東京タワー	解説はP264
	FB8-B	フリーバトルB	10:00～13:00	新橋 SL広場	解説はP265

●イベントタイムチャート

東京ルート



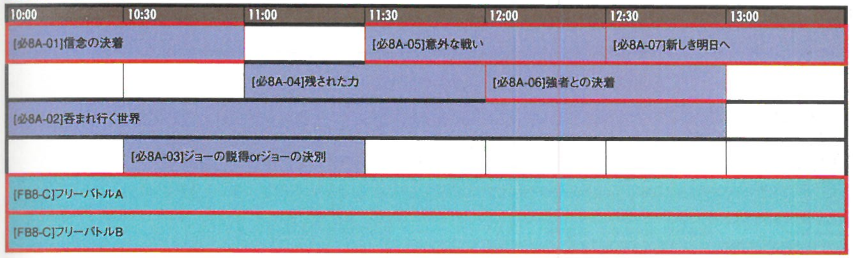
大阪ルート



名古屋ルート



アルコルルート

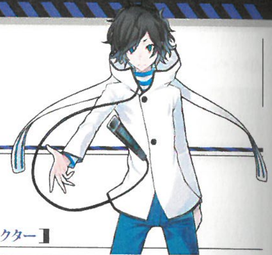


回帰ルート



BATTLE ［必8TONR-01］

LAST DAY　SUN　10:00～10:30



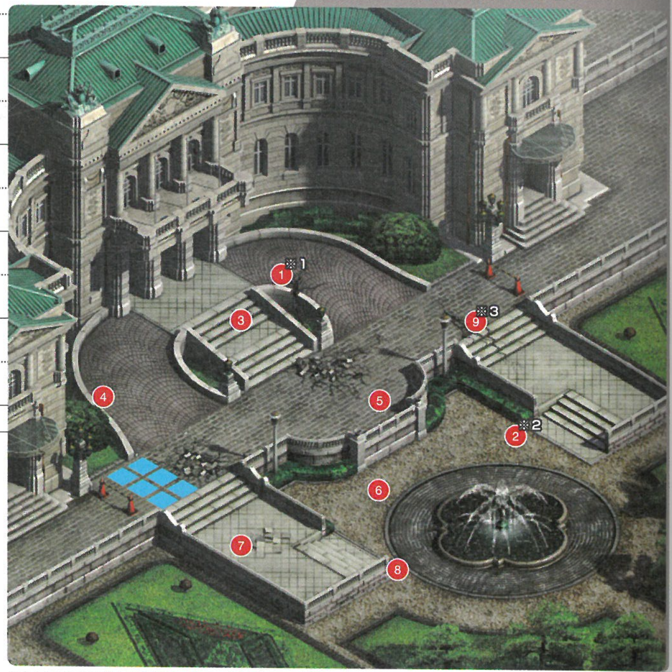
示された道

すべてのセプテントリオンを倒した主人公たちは、ポラリスに会う方法を模索する。そんななか、一行の前に現われた憂う者は新たな試練を用意していた。

【出撃可能キャラクター】



東京　赤坂　迎賓館



【勝利条件】
・すべての悪魔の撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・5000EXP
・11000マッカ

※1［必3-04］でボティスを撃破していないと出現　※2［必5-04］もしくは［必5-05］でビフロンスを撃破していないと出現
※3 ボティスとビフロンスのどちらもすでに撃破していた場合のみ出現

INTER MISSION

このバトルではこれまで無理して戦う必要のなかったボティスやビフロンスを倒すことになる。対ボティス用に火炎または氷結属性、対ビフロンス用に電撃属性のスキルを持つ仲魔をチームに入れておこう。すでに両方とも倒している場合は、代わりにじゃあくフロストが出現するので、火炎または氷結以外の属性で攻撃できるようにしておくこと。



仲魔には「全門耐性」を継承させておこう。そうすればボティス、ビフロンスどちらの攻撃にも対処できる。

挟撃されないように動く

こちらの初期配置に近いアリオクのチームとデカラビアのチーム以外の敵は、ボティスやビフロンスの周囲に集まるように移動し、集団で攻めてくる。敵が近づくのを待っていると、マップの上と右下から挟撃されてしまうので、敵が戦力的に弱めである右下に味方全員で進み、戦いやすい状況を作ろう。



アリオクのチームは最初からこちらに進軍してくる。まずはこのチームを倒してから右下へ進んでいこう。

3体の厄介な強敵の倒し方

このバトルに出現する敵で厄介なのは、ボティス、ビフロンス、じゃあくフロストのチーム。それぞれ有効なダメージを与えられる属性や、反射・吸収してくる属性が異なるので攻撃するときは確認しておこう。ボティスのチームは「慈母の献身」でダメージを回復するランダをさきに倒さないと、戦闘が長引いてしまう。物理属性以外で攻撃し、2体のランダを倒してからボティスを集中攻撃するように。ビフロンスのチームはデカラビアの「護りの盾」が厄介。1回で複数回攻撃するスキルを使って「護りの盾」の効果を消してしまおう。デカラビアを倒したあとは、アイラーヴァタとビフロンスの弱点を突きながら攻撃していけばいい。なお、ビフロンスの物理属性は吸収だが、「貫通」があれば通常と同じようにダメージを与えられる。じゃあくフロストのチームは「勝利の美酒」や「妖精の粉」などの回復手段を豊富に持つため非常にタフだが、魔力属性が通常なので石化させて衝撃属性で即死させる戦法が通用する。

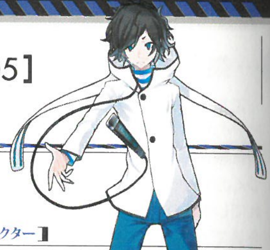
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	72	堕天使	ボティス	???	???	無	―	―	反	―	無	ジオダイン、護りの盾、マハジオダイン、勝利のチャクラ、物理無効、獣の眼光、堕天の烙印
		62	鬼女	ランダ	405	231	反	―	―	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、パラライ、物理反射、耐状態異常、エクストラワン、慈母の献身
		62	鬼女	ランダ	405	231	反	―	―	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、パラライ、物理反射、耐状態異常、エクストラワン、慈母の献身
2	3	73	堕天使	ビフロンス	???	???	吸	反	―	弱	―	耐	アギダイン、マハラギダイン、火炎激化、物理吸収、火炎反射、火炎反射、堕天の烙印
		62	堕天使	デカラビア	433	232	耐	反	―	弱	―	―	マハラギダイン、護りの盾、死神の点呼、エクスガード、火炎反射、火炎激化、堕天の烙印
		60	神獣	アイラーヴァタ	720	76	―	弱	耐	―	無	―	ザンダイン、マハザンダイン、八相発破、衝撃無効、衝撃激化、吸収追加、瞬転の舞踏
3	3	58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	―	―	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
		58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	―	―	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
		56	神獣	ビャッコ	432	132	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、デスバウンド、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
4	2	56	邪神	アリオク	555	70	無	弱	耐	―	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	―	弱	反	耐	―	―	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	―	弱	反	耐	―	―	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
5	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	―	弱	―	―	―	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		61	神獣	アイラーヴァタ	946	243	―	弱	耐	―	無	―	ザンダイン、マハザンダイン、暴れまくり、衝撃無効、衝撃激化、三分の活泉、瞬転の舞踏
		61	神獣	アイラーヴァタ	946	292	―	弱	耐	―	無	―	ザンダイン、マハザンダイン、暴れまくり、衝撃無効、衝撃激化、三分の活泉、瞬転の舞踏
6	3	58	鬼女	ランダ	380	219	反	―	―	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	―	弱	反	耐	―	―	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	―	弱	反	耐	―	―	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
7	5	56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	―	弱	―	―	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		54	霊鳥	アンズー	414	147	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	―	弱	―	―	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
8	3	58	鬼女	ランダ	380	219	反	―	―	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
		58	龍王	グクマッツ	584	78	―	―	―	―	反	弱	護りの盾、マハジオダイン、ジオダイン、衝撃反射、電撃激化、神速の寄せ、龍胴固め
		58	龍王	グクマッツ	584	78	―	―	―	―	反	弱	護りの盾、マハジオダイン、ジオダイン、衝撃反射、電撃激化、神速の寄せ、龍胴固め
9	3	80	邪鬼	じゃあくフロスト	???	???	―	反	反	―	―	―	マハブフダイン、アギダイン、リカームロス、火炎反射、氷結反射、勝利の美酒、邪念呪縛
		59	妖精	ジャックフロスト	724	266	―	弱	吸	―	―	―	氷の乱舞、マハブフダイン、ディアラハン、氷結吸収、氷結激化、勇者の精神、妖精の粉
		59	妖精	ジャックフロスト	724	266	―	弱	吸	―	―	―	氷の乱舞、マハブフダイン、ディアラハン、氷結吸収、氷結激化、勇者の精神、妖精の粉

※ ボティス、ビフロンスは、すでに撃破済みの場合は出現しない。双方を撃破している場合は、9が出現する

BATTLE [必8TONR-04][必8A-05]

LAST DAY SUN | 11:00～11:30 |



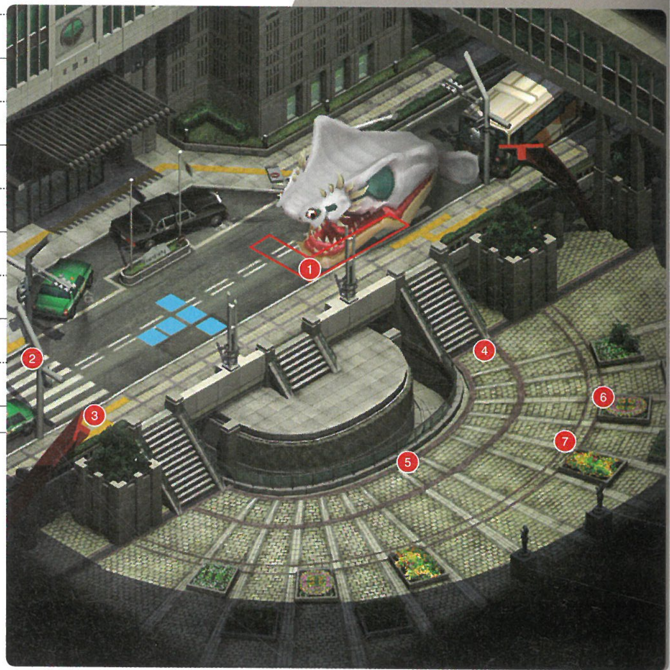
意外な戦い

【出撃可能キャラクター】



ポラリスに謁見するため、一行はターミナルの強化に必要な龍脈の力を求めて都庁を訪れる。しかし現れた悪魔に触発された龍が、目を覚まして暴れだしてしまう。

東京　新宿　都庁前広場



【勝利条件】
・龍脈の龍の撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・5500EXP
・12000マッカ

INTER MISSION

龍脈の龍は、物理攻撃を吸収し、「全門耐性」もあるので打たれ強い。できるだけ魔法攻撃に重点を置き、「火炎激化」や「氷結激化」を覚えている仲魔を優先的に編成しよう。❸のスザク2体が使う「焦熱の狂宴」も危険。スザク対策として火炎属性に耐性のある仲魔や、アバドンなどの氷結属性の魔法が使える邪神や邪龍を1体は用意しておきたい。



龍脈の龍は物理攻撃に関するスキルが多いので、こちらも物理を吸収できるようにすると比較的安全に戦える。

◎…龍脈の龍より周りの悪魔を優先

龍脈の龍自体は、しっかりと対策し、ある程度の持久戦を覚悟しておけばそれほど強い相手ではない。問題なのは龍脈の龍に攻撃を仕掛けるほかの悪魔たち。耐性にかまわず攻撃するので、放っておくと「物理吸収」により龍脈の龍のHPがどんどん回復してしまう。とくに❻は物理に特化したタイプの悪魔だけの編成となっており、一回の戦闘による回復量が膨大なものとなる。まずは「妖光一閃」や「飛翔天駆」を使い、❻や❼を優先的に倒しに向かおう。



❼には妖獣のスレイプニルがいる。「妖光一閃」で一気に近づいてきて龍脈の龍を回復させてしまうので要注意。

◎…龍脈の龍付近に腰を据えて戦う

龍脈の龍の射程は10もあり、今作随一の攻撃範囲を持っている。中途半端に離れたところで戦っていると不意に攻撃されるので危険。ほかの悪魔も龍脈の龍に向かって進んでくるので、龍脈の龍付近でかたまり、お互いに回復や復活などの補助をしあいながら龍脈の龍と悪魔を同時に対処していこう。



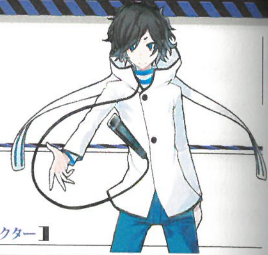
龍脈の龍の横にある階段のところに待機すれば、下から上がってくる悪魔と龍脈の龍との戦闘を未然に防げる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	72	地龍	龍脈の龍	???	???	吸	耐	耐	反	耐	無	丸飲み、メギドラオン、デスバウンド、全門耐性、物理吸収、攻撃全体化、龍脈の欠片
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
2	3	58	鬼女	ランダ	380	219	反	－	－	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		58	龍王	グクマッツ	584	78	－	－	－	－	反	弱	護りの盾、ジオダイン、衝撃反射、龍胴固め
3	5	58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	－	－	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
		62	霊鳥	スザク	446	221	－	吸	弱	－	－	－	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	－	吸	弱	－	－	－	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
4	3	56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	－	弱	－	－	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		60	妖獣	アイラーヴァタ	720	76	－	弱	耐	－	無	－	ザンダイン、マハザンダイン、衝撃無効、衝撃激化、瞬転の舞踏
		60	妖精	オベロン	448	275	－	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
5	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	－	－	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	－	弱	反	耐	－	－	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	－	弱	反	耐	－	－	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
6	3	55	闘鬼	ラクシャーサ	440	107	無	－	弱	－	－	－	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	－	－	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
		58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	－	－	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
7	3	56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	－	弱	－	－	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		57	妖獣	スレイプニル	481	145	－	－	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
		57	妖獣	スレイプニル	481	145	－	－	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃

BATTLE [必8A-01]

LAST DAY SUN | 10:00～10:30 |



信念の決着

東京で正々堂々と自分たちの主張を叫ぶ、ロナウドとジョーの率いる名古屋勢。誰もが平等で暮らせる世界を作るため、主人公たちに正面から勝負を挑む。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件
・ロナウドとジョーの撃破

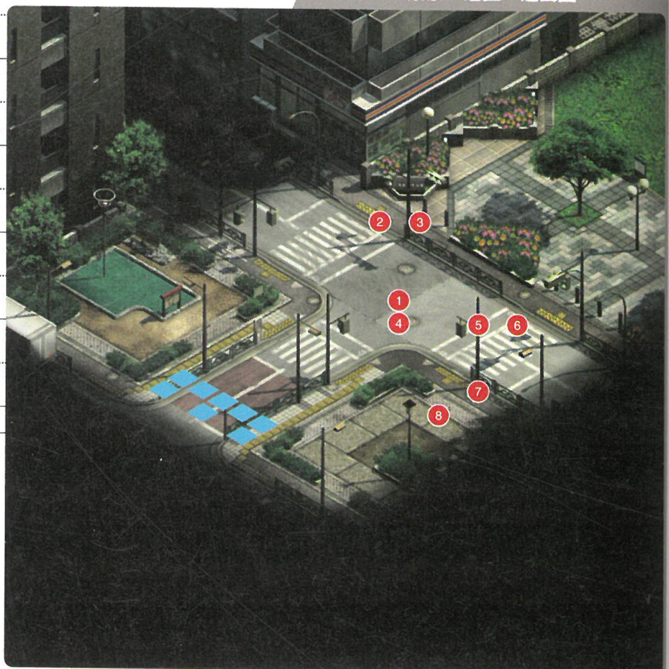
【敗北条件
・主人公たちの全滅

【出撃条件
・なし

【増援出現条件
・なし

【クリアボーナス
・5000EXP
・11000マッカ

東京　港区　芝公園



※ ジョー死亡時は、2が9に変更

INTER MISSION

ロナウドの「S食いしばり」や7の敵の「S狂戦士の魂」など、強力な先制発動スキルが多いため、効果を打ち消すことができる「S先制封殺」を主力となるチームにセットしておこう。ロナウドは「物理反射」も持つので、主力には魔法攻撃主体のチームを編成しておきたい。また、彼は物理攻撃を多用してくるので「物理吸収」もあると心強い。



ロナウドは「メディアラハン」を使うので、幽鬼の種族特有スキル「憑依」で回復妨害状態にしてしまうといい。

ロナウドを引き付けよう

まずはロナウドを味方の初期配置の方へ誘い出し、ほかの敵と離れたところを集中攻撃で倒そう。ロナウドが接近してきたら「憑依」を使い、回復妨害の状態異常にし「メディアラハン」で回復されないようにするといい。あとは「S食いしばり」を使わせないために「S先制封殺」をセットしたチームで攻撃すればOK。このときグクマッツの「護りの盾」が邪魔になるが、魔力属性が弱点なので状態異常にかかりやすい。「ベトラレイ」や「パララレイ」で状態異常にし、さきに倒しておくといい。

一気に接近して倒そう

ジョーは強力な物理攻撃を使い、射程が4もある強敵。とくに「千烈突き」を使われると全滅のピンチに陥ることもある。まずは、接近時に「憑依」を使って射程と移動力を1にしてしまい、相手の長所をつぶそう。ジョーと同じチームの悪魔は火炎属性が弱点なので、「アギダイン」や「マハラギダイン」などを使って倒し、ジョーを孤立させれば勝利は目前だ。なお、状態異常が通用するので、「パララレイ」などを使うのもいい。ジョーは物理攻撃主体なので、麻痺すると命中率が下がって戦いやすくなる。



ジョーは物理攻撃を回避しやすくなる「みかわし」を持つので、魔法攻撃のほうがダメージを与えやすい。

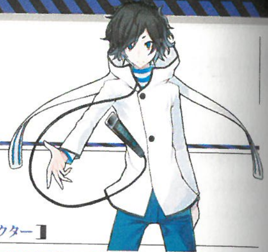
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	4	63	人間	栗木ロナウド	891	250	反	無	―	―	―	―	吸魔、デスバウンド、メディアラハン、貫通、物理反射、二身の残影、S食いしばり
		60	鬼神	ジコクテン	772	202	―	弱	反	吸	―	―	ジオダイン、絶妙打、八相発破、電撃激化、電撃吸収、勇者の精神、鬼神無双
		60	龍王	グクマッツ	755	180	―	吸	―	―	反	弱	護りの盾、マハザンダイン、貫通の一撃、衝撃反射、火炎吸収、勇者の精神、龍胴固め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	4	60	人間	秋江譲	554	376	―	―	―	―	―	―	千烈突き、ベトラレイ、死神の点呼、マヒ追加、グリモア、みかわし、S貫通
		58	邪神	アリオク	677	142	無	弱	耐	―	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、貫通の一撃、貫通、勇者の精神、混沌の息吹
		60	神獣	アイラーヴァタ	720	76	―	弱	耐	―	無	―	ザンダイン、暴れまくり、衝撃無効、衝撃激化、勝利の美酒、瞬転の舞踏
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	58	人間	会社員	462	231	―	―	―	―	反	―	ニガヨモギ、ジオダイン、マハザンダイン、衝撃激化、衝撃反射、五分の魔脈、S魔道結界・闇
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	―	弱	反	耐	―	―	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
		56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	―	弱	―	―	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	59	人間	青年	574	204	―	―	―	―	―	―	ディアラハン、万魔の乱舞、勝利のチャクラ、吸収追加、攻撃全体化、Sマカラカーン
		58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	―	―	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
		58	鬼女	ランダ	380	219	反	―	―	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	59	人間	女性社員	468	237	吸	―	―	―	―	―	裁きの雷火、万魔の乱舞、ディアラハン、五分の魔脈、物理吸収、食いしばり、S絶一門・物理
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	―	弱	反	耐	―	―	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
		59	女神	パールヴァティ	410	292	―	吸	弱	―	吸	―	メディアラハン、マハラギダイン、衝撃吸収、勝利のチャクラ、みかわし、女神の恩寵
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	2	58	人間	学生	456	231	―	―	―	―	―	無	メディアラハン、サマリカーム、セクシーレイ、五分の魔脈、神速の寄せ、魔力無効、S絶一門・火炎
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
		59	天使	レミエル	464	184	吸	吸	―	耐	―	―	デスバウンド、メギド、物理吸収、火炎吸収、物理激化、天使の聖痕
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	59	人間	チンピラ	462	148	―	―	―	―	―	―	ディアラハン、アムリタ、盟主の精神、攻撃全体化、吸収追加、S狂戦士の魂
		58	龍王	グクマッツ	584	78	―	―	―	―	反	弱	護りの盾、ジオダイン、衝撃反射、龍胴固め
		57	妖獣	スレイプニル	481	145	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	3	58	人間	青年	462	152	―	―	―	―	―	―	貫通の一撃、デスバウンド、エクストラワン、会心激化、物理激化、S絶一門・電撃
		58	鬼女	ランダ	380	219	反	―	―	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
		58	鬼女	ランダ	380	219	反	―	―	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
9	2	60	人間	ジプス局員	580	208	―	吸	―	―	―	―	千烈突き、アギダイン、死神の点呼、マヒ追加、グリモア、火炎吸収、Sグリモア
		58	邪神	アリオク	677	142	無	弱	耐	―	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、貫通の一撃、貫通、勇者の精神、混沌の息吹
		60	神獣	アイラーヴァタ	720	76	―	弱	耐	―	無	―	ザンダイン、暴れまくり、衝撃無効、衝撃激化、勝利の美酒、瞬転の舞踏
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

※ ジョー死亡時は、2が9に変更

BATTLE [必8A-06]

LAST DAY SUN 12:00～12:30



強者との決着

ポラリスの元へ向かうためにターミナルを強化した主人公たちの前に、ヤマトが姿を現わす。彼は、時間がないとばかりに問答無用で悪魔の召喚を始める。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・ヤマトの撃破

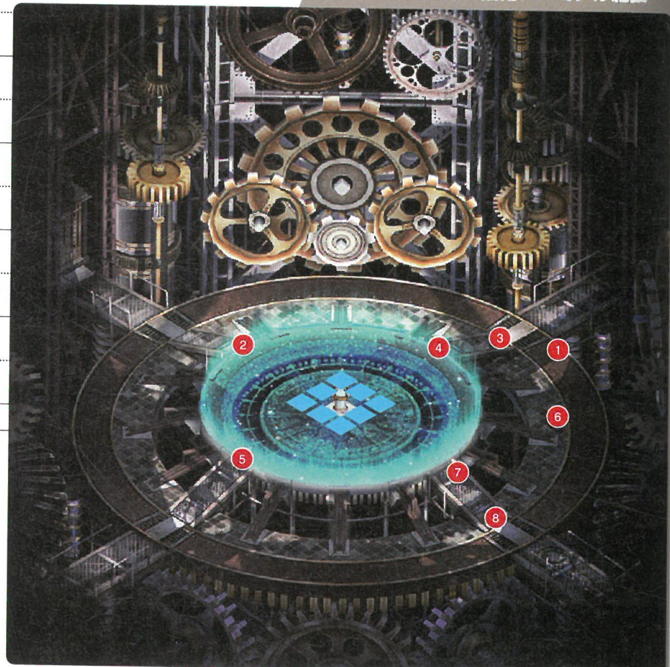
【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・6000EXP
・15000マッカ

大阪 新世界 強化ターミナル施設



INTER MISSION

バトル開始時、味方チームは敵に囲まれていて、消耗戦となりやすい。ストックの仲魔を充実させるために、主力の悪魔は悪魔全書で複数用意しておこう。ヤマトはすべての属性に耐性があるため、魔法よりも「貫通」と組み合わせた物理攻撃が有効となる。ほかには、万能属性の「メギド」や「吸魔」などを準備しておくといい。



ヤマトが持つ「真・全門耐性」はすべての属性に耐性が付く優れたスキル。最終決戦まえにクラックしておきたい。

❶…包囲から抜け出そう

このバトルは敵に囲まれた状態からスタートする。しかもヤマトの罠により、マップの中央の青い円の中にいると行動のたびにHPとMPにダメージを受けてしまう。まずは❷か❺の敵を倒してヤマトの罠から脱出しよう。あとは外周で味方チームを合流させ、ヤマトのいる方へと進んでいこう。



罠は、その効果範囲から全員が脱出すると解除される。以後は中央に移動してもダメージを受けることはない。

❷…ヤマトは孤立させてから攻撃

ヤマトのチームとの戦いでは、むらさきカガミを物理攻撃、コウモクテンを電撃属性の魔法で倒してヤマトを孤立させよう。悪魔は「勇者の精神」の効果でヤマトをかばうので、残すとダメージを与えにくい。ヤマトだけになったら「貫通」をセットした物理攻撃主体のキャラクターで攻撃しよう。なお、ヤマトは「S魔道結界・陽」を持つので、MPの消費が通常の2倍になっている。魔法を使いMPが減ったところに、「吸魔」でMP切れを狙うのも手だ。



魔法攻撃主体の場合、ヤマトの「吸魔」によってMPを奪われることもあるのでこちらも「吸魔」で対抗しよう。

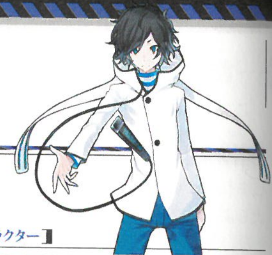
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	70	人間	峰津院大和	???	???	耐	耐	耐	耐	耐	無	常世の祈り、吸魔、メギドラオン、真・全門耐性、魔力無効、二身の残影、S魔道結界・陽
		65	幽鬼	むらさきカガミ	540	375	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、マハブフダイン、氷結激化、神速の寄せ、勇者の精神、憑依
		66	鬼神	コウモクテン	820	216	反	―	―	弱	反	耐	マハザンダイン、デスバウンド、貫通の一撃、超反撃、物理反射、勇者の精神、鬼神双手
❷	5	61	堕天使	デカラビア	421	229	耐	無	―	弱	―	―	マハラギダイン、護りの盾、弱者必滅拳、エクストラワン、火炎無効、みかわし、堕天の烙印
		63	龍王	グクマッツ	727	84	吸	―	―	―	反	弱	護りの盾、ディアラハン、渾身の一撃、衝撃反射、猛反撃、物理吸収、龍胴固め
		63	霊鳥	スザク	552	224	―	吸	弱	―	―	―	焦熱の狂宴、死神の点呼、千烈突き、火炎吸収、火炎激化、封技追加、飛翔天駆
❸	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		62	妖精	オベロン	448	275	―	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
		62	邪龍	クエレブレ	500	174	―	弱	反	吸	―	―	ブフダイン、マハブフダイン、雷の乱舞、氷結反射、氷結激化、電撃吸収、邪念流動
❹	3	62	鬼女	ランダ	505	231	反	―	―	弱	耐	耐	セクシーレイ、貫通の一撃、アムリタ、物理反射、攻撃全体化、双手、慈母の献身
		63	龍王	グクマッツ	727	84	吸	―	―	―	反	弱	護りの盾、ディアラハン、渾身の一撃、衝撃反射、猛反撃、物理吸収、龍胴固め
		63	龍王	グクマッツ	727	84	吸	―	―	―	反	弱	護りの盾、ディアラハン、渾身の一撃、衝撃反射、猛反撃、物理吸収、龍胴固め
❺	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	―	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		63	龍王	グクマッツ	727	84	吸	―	―	―	反	弱	護りの盾、ディアラハン、渾身の一撃、衝撃反射、猛反撃、物理吸収、龍胴固め
		62	妖獣	スレイプニル	514	157	―	吸	吸	弱	吸	耐	百烈突き、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、火炎吸収、妖光一閃
❻	5	65	女神	ノルン	757	382	―	反	―	―	反	耐	常世の祈り、サマリカーム、護りの盾、勝利のチャクラ、五分の活泉、火炎反射、女神の恩寵
		63	霊鳥	スザク	552	224	―	吸	弱	―	―	―	焦熱の狂宴、死神の点呼、千烈突き、火炎吸収、火炎激化、封技追加、飛翔天駆
		63	霊鳥	スザク	552	224	―	吸	弱	―	―	―	焦熱の狂宴、死神の点呼、千烈突き、火炎吸収、火炎激化、封技追加、飛翔天駆
❼	3	62	鬼女	ランダ	505	231	反	―	―	弱	耐	耐	セクシーレイ、貫通の一撃、アムリタ、物理反射、攻撃全体化、双手、慈母の献身
		63	龍王	グクマッツ	728	84	吸	―	―	―	反	弱	護りの盾、ディアラハン、渾身の一撃、衝撃反射、猛反撃、物理吸収、龍胴固め
		61	幻魔	ガネーシャ	522	205	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
❽	2	62	邪神	アリオク	615	77	無	弱	耐	―	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、火事場撃、貫通、戦神の加護、食いしばり、混沌の息吹
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	―	弱	―	反	―	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		61	幻魔	ガネーシャ	522	205	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足

BATTLE [必8TONR-05]

LAST DAY SUN 11:30～12:30

最後の刺客

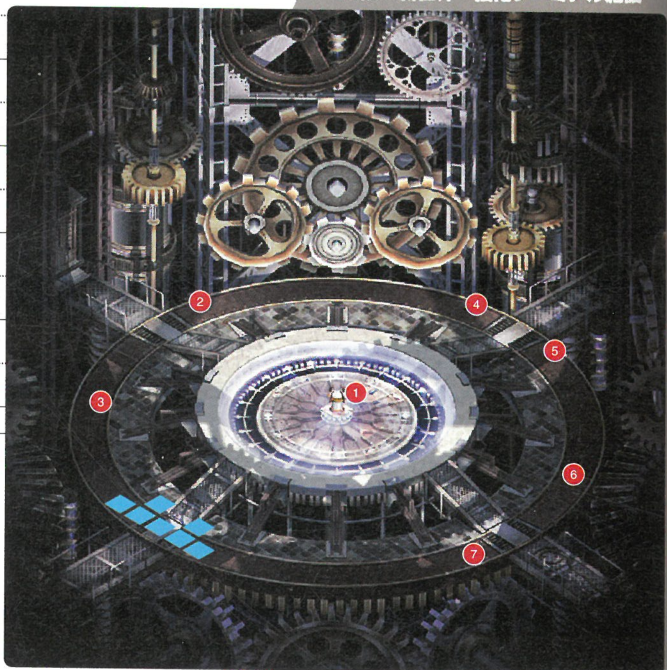


ターミナルの強化を終えた主人公の前に現れた憂う者。彼は自身が死兆星のアルコルであることを明かし、最後のセプテントリオンとして一行の前に立ちはだかる。

【出撃可能キャラクター】



大阪　新世界　強化ターミナル施設



【勝利条件

・アルコルの撃破

【敗北条件

・主人公たちの全滅

【出撃条件

・なし

【増援出現条件

・なし

【クリアボーナス

・6000EXP

・15000マッカ

INTER MISSION

アルコルが使う「伴星の凶兆」への対策として、状態異常回復ができるスキルを充実させておこう。種族特有スキルで対応できる女神を多数用意しておくと心強い。また、物理と衝撃の攻撃を反射できる仲魔がいると非常に楽になる。敵は属性反射を持つものが多いので、仲魔には全体よりも単体対象となるスキルを覚えさせておきたい。



物理攻撃で戦うならば「貫通」や「貫通の一撃」さえあれば、初期形態時のアルコルにもダメージを与えられる。

攻撃するまえに耐性を確認する

このマップで出てくる悪魔は弱点も多いが、吸収や反射される属性も多い。どれか1体の弱点を突こうとするとほかの悪魔に吸収されてしまったり、反射されて予期せぬダメージを受ける恐れがある。移動や攻撃をするまえに敵の弱点をしっかり確認し、確実にダメージを与えられるチームで攻撃するようにしたい。



物理攻撃を得意とするチームはコウモクテンに注意。「超反撃」と「攻撃全体化」による反撃ダメージが強烈だ。

アルコルは反射で自爆を誘う

アルコルの初期形態は、「真・全門耐性」で守りを硬くし、「伴星の凶兆」の追加ダメージで堅実に戦うタイプ。形態変化時は「パワーチャージ」から「デスバウンド」という攻撃的な戦い方をする。形態変化時の威力を2倍にして反撃する「混沌の波動」は一見脅威的だが、反撃は攻撃時と同じ属性となる。物理や衝撃属性の攻撃を仕掛け、敵の反撃を反射すれば弱点を突けるので、チーム全員が物理か衝撃を反射できるようにしておけば一方的な戦いになる。



「千烈突き」を使い、それに対する「混沌の波動」を全員で反射すれば1回の戦闘で敵のHPを半分は奪える。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	5	70	輔星	アルコル	???	???	無	耐	耐	耐	吸	無	伴星の凶兆、マハザンダイン、裁きの雷火、真・全門耐性、勝利の美酒、龍の眼光、輔星の証
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		62	妖精	オベロン	448	275	―	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	―	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		62	妖獣	スレイプニル	514	157	―	吸	吸	弱	吸	耐	百烈突き、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、火炎吸収、妖光一閃
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	―	弱	―	反	―	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	5	64	鬼神	コウモクテン	696	162	―	無	―	弱	反	耐	マハザンダイン、デスバウンド、貫通の一撃、超反撃、攻撃全体化、火炎無効、鬼神無双
		62	霊鳥	スザク	446	221	―	吸	弱	―	―	―	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化
		62	霊鳥	スザク	446	221	―	吸	弱	―	―	―	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	2	62	邪神	アリオク	615	77	無	弱	耐	―	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、火事場撃、貫通、戦神の加護、食いしばり、混沌の息吹
		64	堕天使	ムールムール	495	174	―	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	堕天使	ムールムール	495	174	―	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		61	幻魔	ガネーシャ	522	205	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		62	邪龍	クエレブレ	500	174	―	弱	反	吸	―	―	ブフダイン、マハブフダイン、雷の乱舞、氷結反射、氷結激化、電撃吸収、邪念流動

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	62	鬼女	ランダ	505	231	反	―	―	弱	耐	耐	セクシーレイ、貫通の一撃、アムリタ、物理反射、攻撃全体化、双手、慈母の献身
		61	堕天使	デカラビア	421	229	耐	無	―	弱	―	―	マハラギダイン、護りの盾、弱者必滅拳、エクストラワン、火炎無効、みかわし、堕天の烙印
		63	龍王	グクマッツ	727	84	吸	―	―	―	反	弱	護りの盾、ディアラハン、渾身の一撃、衝撃反射、猛反撃、物理吸収、龍胴固め

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

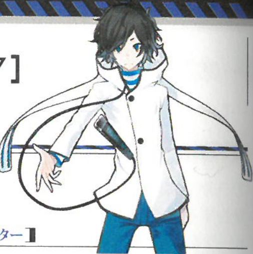
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE ［必8TONR-06］［必8A-07］

LAST DAY SUN | 12:30～13:00 |

自由の/正しき/まだ見ぬ/新しき/夢見た明日へ①



ターミナルを起動し、ついにポラリスと対面した主人公たち。尊大な世界の管理者ポラリスを相手にした、最後の試練が始まろうとしていた。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・ポラリスの撃破

【敗北条件】
・アル・サダクの死亡 ※
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・アル・サダクの出撃 ※

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・なし

※ アルコルルートのみ

アーカーシャ層



INTER MISSION

ポラリスとの3連戦の最初のバトル。これ以降、悪魔の合体やデビオクは利用できないので、しっかり準備を整えよう。また、長期戦になるので、ストックに主力と同等の悪魔を大量に用意しておき、いつでも交代できるようにしておこう。主力となるチームのリーダーには、3連戦の最後で役立つ「物理吸収」をセットしておくといい。



アルコルルートのサタクは、敵に対して反撃しかできなくなるので、回復スキルを多めに用意しておこう。

ポラリス守護を倒しつつ進もう

ポラリスは、種族特有スキル「北極星の証」の効果により射程が無限なので、どこにいても「天の裁定」で攻撃してくる。この攻撃は万能属性で複数回攻撃してくる危険なスキルだが、ポラリス守護を1体倒すたびに攻撃回数が1ずつ減少する。よって、ポラリス守護の撃破を優先しながらポラリスを目指していこう。なお、ポラリス守護は時間経過とともに復活する。後方に1チーム待機させておいて、復活したポラリス守護を倒す役目を任せるといいだろう。



ポラリス守護はそれぞれ弱点が異なる。まずは弱点属性の攻撃ができるチームで、手分けして撃破していこう。

耐性を消してポラリスを攻撃

初期状態のポラリスは、万能属性以外の属性ではダメージを与えられない。ただし、ポラリス守護を倒すとそれぞれに対応した属性防御が消えるので、ポラリス守護を倒しつつ消えた属性防御の属性でダメージを与えていこう。また、万能属性の攻撃の場合はダメージを与えることが可能だが、「耐万能」の効果で威力が減少してしまう。❹のポラリス守護を倒せば「耐万能」のスキルが消えるので、万能属性で攻撃する場合はさきに倒しておきたい。

なお、ポラリスのHPが30%を切るとこのバトルは終了し、次の段階へと進む。HPやMPは回復しないので、回復や仲魔の交代などはそのまえに済ませよう。

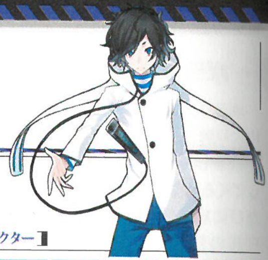
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	75	北極星	ポラリス	???	???	反	吸	吸	吸	吸	無	天の裁定、マハブフダイン、ジオダイン、耐万能、勝利の雄叫び、毒追加、北極星の証
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❷	0	64	SPT	ポラリス守護	672	720	耐	—	—	弱	吸	無	マハザンダイン、ザンダイン、衝撃吸収、衝撃激化、星の門
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❸	0	64	SPT	ポラリス守護	672	720	耐	—	弱	吸	—	無	マハジオダイン、ジオダイン、電撃吸収、電撃激化、星の門
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❹	0	64	SPT	ポラリス守護	672	720	弱	—	—	—	—	無	メギドラオン、吸魔、耐万能、星の門
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❺	0	64	SPT	ポラリス守護	672	720	耐	弱	吸	—	—	無	マハブフダイン、ブフダイン、氷結吸収、氷結激化、星の門
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❻	0	64	SPT	ポラリス守護	672	720	耐	吸	—	—	弱	無	マハラギダイン、アギダイン、火炎吸収、火炎激化、星の門
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❼	0	64	SPT	ポラリス守護	672	720	吸	—	—	—	—	無	火事場吸血、マカラカーン、勝利の雄叫び、超反撃、星の門
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❽	0	64	SPT	ポラリス守護	672	720	耐	—	—	—	—	無	デスバウンド、貫通の一撃、物理反射、物理激化、星の門
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

BATTLE [必8T-06]

LAST DAY　SUN　12:30

自由の明日へ②



戦いのさなか、ポラリスはみずからに挑んでくる人間たちの心の拠り所が主人公にあることを悟る。人類の希望の光を消すため、ポラリスは主人公に狙いを定める。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・ポラリスの撃破

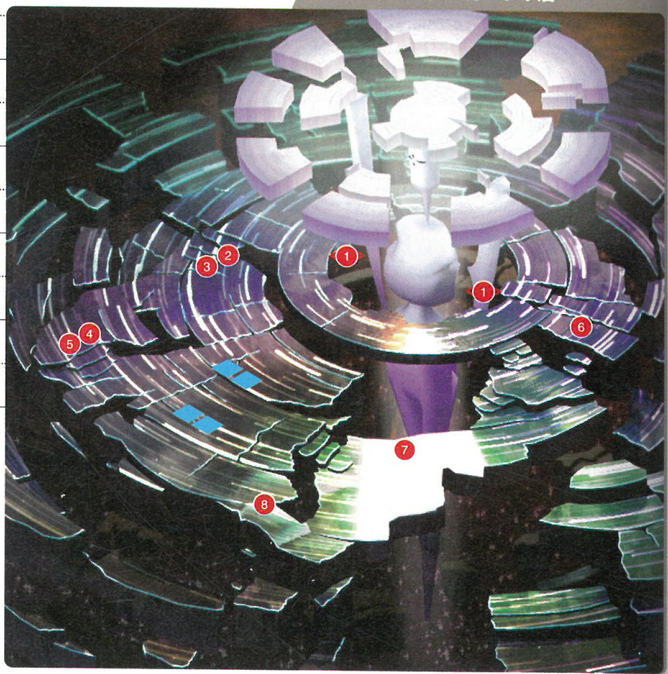
【敗北条件】
・主人公の死亡

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・なし

アーカーシャ層



INTER MISSION

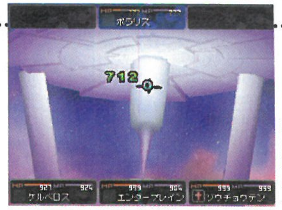
自由の明日へ①から連戦となる。HPやMPなど、各キャラクターの状態は回復しないので、バトルが始まったらまずは回復を優先しよう。出現する敵はいずれもレベルが高く、普通に戦うと強力な相手だが、基本的にいずれかの弱点属性を持っている。敵の能力をチェックし、仲魔の入れ替えも含め、効率的に敵を撃破していけるようにしたい。



敵のレベルは高いが、じつは弱点も多い。仲魔をこまめに入れ替えるだけでも、十分に対応することができる。

すべての敵と戦う必要はない

ポラリスを含め、敵はいずれも主人公を狙ってくる。集中攻撃を受けるとひとたまりもないので、主人公を守りながら、戦力をひとまとめにして進んでいこう。なお、ポラリスは射程が無限でどこからでも主人公を攻撃してくるうえ、戦闘終了ごとにHPとMPを大幅に回復する。長期戦になると勝ち目はなくなるので、すばやくポラリスに近づき、強力なスキルを叩き込んで短期決戦を挑もう。



ポラリスの攻撃はそれほど脅威ではないが、HPを回復されるのが厄介。戦闘回数はなるべく少なくしたい。

進軍時は左側のルートをとる

ポラリスへのルートは、右と左のふたつがある。右のルートは敵の数が少ないが、ポラリスに到達するまでに長い距離を移動しなくてはならない。途中の敵も強く、ここで時間を取られるとポラリスの攻撃にさらされるだけでなく左の部隊にも追いつかれてしまう。②と③のチームをすばやく倒して左のルートからポラリスに向かったほうが安全だ。



マップ上では右側が手薄に見えるが、こちらには「千烈突き」が脅威のレベル77のタイホウなど強敵がひしめく

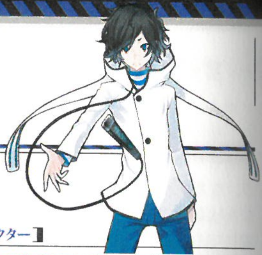
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		75	北極星	ポラリス	???	???	耐	ー	ー	ー	ー	無	天の裁定、マハブフダイン、ジオダイン、毒追加、北極星の証
1	0	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
2	3	65	妖獣	ベヒモス	752	60	ー	弱	耐	耐	ー	ー	捨身の一撃、デスバウンド、攻撃全体化、戦神の加護、妖光一閃
		65	妖獣	ベヒモス	752	60	ー	弱	耐	耐	ー	ー	捨身の一撃、デスバウンド、攻撃全体化、戦神の加護、妖光一閃
		61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
3	3	66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	ー	吸	弱	ー	ー	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	ー	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
		64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
4	3	64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
5	3	61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	マハラギダイン、アギダイン、火炎吸収、火炎激化、星の門
6	3	66	鬼女	アナト	726	288	ー	無	弱	ー	ー	ー	リカームロス、火事場吸血、マハザンダイン、食いしばり、五分の活泉、慈母の献身
		64	女神	ノルン	400	329	ー	耐	ー	ー	反	耐	常世の祈り、勝利のチャクラ、女神の恩寵
		61	魔王	ロキ	498	184	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギドラオン、全門耐性、覇王の密約
7	5	66	魔獣	フェンリル	546	178	ー	吸	耐	耐	ー	耐	貫通の一撃、マハラギダイン、双手、毒追加、マヒ追加、跳躍自在
		77	霊鳥	タイホウ	547	269	耐	弱	ー	ー	無	ー	メディアラハン、千烈突き、勝利の美酒、貫通、飛翔天駆
		64	鬼神	コウモクテン	696	162	ー	ー	ー	弱	反	耐	マハザンダイン、超反撃、鬼神無双
8	5	62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆

BATTLE [必80-06]

LAST DAY SUN | 12:30 |

正しき明日へ②



ボラリスが覚悟を見極めるために出した試練を乗り越えた主人公たち。しかしボラリスは、実力主義を目指すための新たな試練を出してきたのだった。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・すべての悪魔の撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・なし

アーカーシャ層



INTER MISSION

このバトルは[必80-06]の2戦目。バトルの準備画面になることすらなくそのまま連戦となるためHPやMP、戦闘不能状態など、まえの戦い終了時と同じになっている。さらに初期配置位置も前回決めたチーム編成画面の順で決まっていて、敵の配置に合わせて変更することができない。まずは敵の編成や所持スキルをチェックしていこう。



瀕死の状態で始まることもある。攻撃するまえに「ディアラハン」などでHPを十分に回復しておくように。

左側の敵から攻めよう

敵はこちらを囲むように出現する。右側の敵は数が多いうえ、レベルが高くて厄介なタイホウのいる⑥のヴリトラのチームがいる。さらに、道が狭くなっているため、始めに右側へ進軍するのはリスクが高い。まずは右側の敵から距離を取りつつ、③のガネーシャ、④のヴリトラのチームへ攻撃を仕掛けよう。



⑥のチームは「邪念流動」と「飛翔天駆」の効果で7マス先まで攻撃できる。8マス以上離れるようにしたい。

なるべくMPを温存する

左側にいる③と④のチームを倒したあとは、厄介な⑥のチームに攻撃を仕掛ける。レベルが高いタイホウは、強力な「千烈突き」やHPを回復する「メディアラハン」を使ってくる厄介な敵。攻撃されない8マス以上離れた位置で待機して、近づいてきたところを弱点の火炎属性で攻めよう。タイホウ以外の敵は脅威とはならないので普段どおりに戦えばいい。敵を全滅させるとそのまま最後の3戦目に移行するため、MPを使い切らないように心がけながら戦おう。



すべての属性に耐性を持つロキには、万能属性のスキルまたは「貫通」が付いた物理攻撃で攻めていこう。

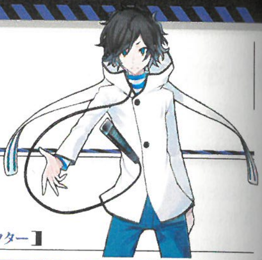
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	5	64	鬼神	コウモクテン	696	162	ー	ー	ー	弱	反	耐	マハザンダイン、超反撃、鬼神無双
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	ー	吸	弱	ー	ー	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	ー	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
③	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		65	妖獣	ベヒモス	752	60	ー	弱	耐	耐	ー	ー	捨身の一撃、デスバウンド、攻撃全体化、戦神の加護、妖光一閃
		65	妖獣	ベヒモス	752	60	ー	弱	耐	耐	ー	ー	捨身の一撃、デスバウンド、攻撃全体化、戦神の加護、妖光一閃
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
④	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑤	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑥	5	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		77	霊鳥	タイホウ	547	269	耐	吸	ー	ー	無	ー	メディアラハン、千烈突き、勝利の美酒、貫通、飛翔天駆
		68	幻魔	ヤリーロ	529	222	吸	ー	吸	弱	ー	ー	万魔の一撃、ブフダイン、勝利の美酒、氷結吸収、真・夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑦	3	61	魔王	ロキ	498	184	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギドラオン、全門耐性、覇王の密約
		66	魔獣	フェンリル	546	178	ー	吸	耐	耐	ー	耐	貫通の一撃、マハラギダイン、双手、毒追加、マヒ追加、跳躍自在
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	ー	吸	弱	ー	ー	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑧	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	マハラギダイン、アギダイン、火炎吸収、火炎激化、星の門
		66	鬼女	アナト	726	288	ー	無	弱	ー	ー	ー	リカームロス、火事場吸血、マハザンダイン、食いしばり、五分の活泉、慈母の献身
		64	女神	ノルン	400	329	ー	耐	ー	ー	反	耐	常世の祈り、勝利のチャクラ、女神の恩寵
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [必8N-06]

LAST DAY SUN | 12:30 |

まだ見ぬ明日へ②



ボラリスは主人公たちの前に召喚アプリを持たない人間を召喚した。平等主義への覚悟を示すため、一行は戦う力を持たない者を守りながらの戦いに臨む。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・すべての悪魔の撃破

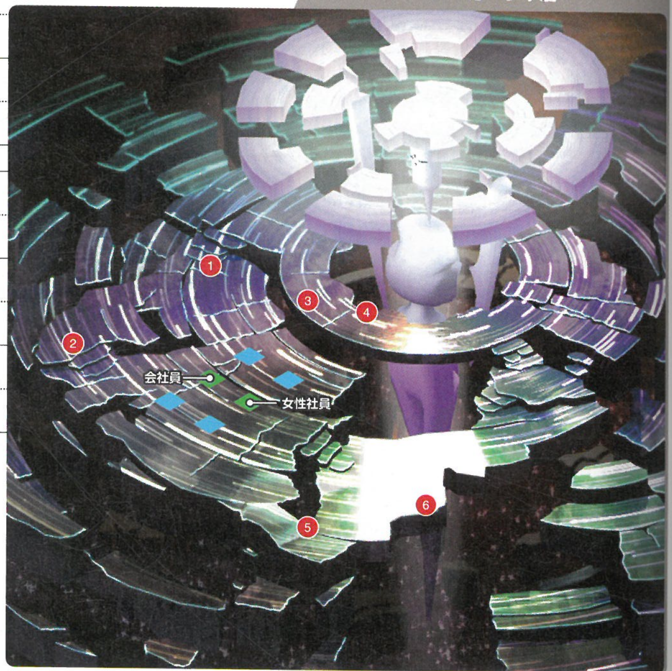
【敗北条件】
・主人公たちの全滅
・力なき者の死亡

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・なし

アーカーシャ層



INTER MISSION

ボラリス戦における連戦ではひとつまえの戦いの終了時の状態を引き継いでいる。事前にHPを回復しておくなどすれば、次の戦いで有利になるので、あらかじめ体勢のたてなおしを計っておこう。なお、2戦目以降の初期配置は勝手に決められてしまう。敵と味方チームの相性を考え、最初の行動でどちら へ向かうかをしっかりと考えておこう。



ここでの戦いでは行動順を無為に過ごすことは避けたい。敵の能力を確認し、仲魔を入れ替えながら戦おう。

力なき者の防衛が最優先

NPC2体はレベルが低いうえに耐性もスキルもなく、攻撃を受けたらまず生き残れない。あまり離れすぎてしまうといざという時に近づいてくる敵に対応できなくなるので、味方キャラクターは必ずNPCの近くで行動終了するようにしておこう。敵の移動を遅らせるため、邪鬼や幽鬼の移動力をダウンさせる種族特有スキルが最大限に生かせるバトルでもある。



NPCのHPは300台、「体」も10台前半と低い。攻撃されてしまえば生き残ることはまず不可能と考えておこう。

敵チームの優先順位を決めておく

NPCを守りきるには、近づかれるまえに確実に敵を殲滅していかなければならない。なかでもガネーシャがいるチームは「真・夢幻の具足」によって最短距離を進んでくるので早めに撃破しておきたい。ヴリトラのいる❷は「邪念流動」があるため、このマップで最も危険。遠距離攻撃を防ぐために一番近くに配置されたチームで倒しに行くか、仲魔を邪鬼か幽鬼に入れ替えて❷の移動力を下げておこう。



左上に配置されたチームは、グレンデルの「邪念呪縛」の効果を消すため、仲魔を妖獣に入れ替えておくといい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
1	3	64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
2	3	61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	マハラギダイン、アギダイン、火炎吸収、火炎激化、星の門
3	3	66	鬼女	アナト	726	288	ー	無	弱	ー	ー	ー	リカームロス、火事場吸血、マハザンダイン、食いしばり、五分の活泉、慈母の献身
		64	女神	ノルン	400	329	ー	耐	ー	ー	反	耐	常世の祈り、勝利のチャクラ、女神の恩寵
		61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
4	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	魔獣	フェンリル	546	178	ー	吸	耐	耐	ー	耐	貫通の一撃、マハラギダイン、双手、毒追加、マヒ追加、跳躍自在
		61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
5	3	66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	ー	吸	弱	ー	ー	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	ー	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
		64	鬼神	コウモクテン	696	162	ー	ー	ー	弱	反	耐	マハザンダイン、超反撃、鬼神無双
6	5	62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

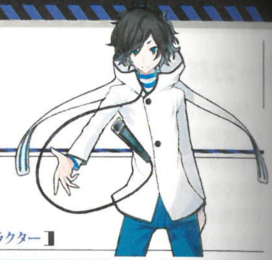
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE ［必8A-07］

LAST DAY SUN | 12:30～13:00 |

新しき明日へ②



余力を隠し持っていたポラリスはその姿を変え、サダクの動きを封じてしまう。主人公たちは不利な状況で戦いを強いられることになる。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・ポラリスの撃破

【敗北条件】
・アル・サダクの死亡
・主人公たち人間の全滅

【出撃条件】
・アル・サダクの出撃

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・なし



INTER MISSION

新しき明日へ①から続く2戦目となる。途中でチームの編成などはできないので、同じメンバーで戦うことになる。バトル開始まえにサダクがポラリスの妨害で行動不能になり、彼を守りつつ悪魔を倒さねばならない。HPやMPの減っている仲魔がいるようなら、敵がまだ離れている最初の行動順でストックにいる仲魔と交代させ、戦いに備えよう。



サダクは首だけを地上に出した状態に。自分から行動はできないが、攻撃を受ければ反撃だけは可能だ。

周囲の悪魔へ先制攻撃しよう

周囲を悪魔に囲まれた状態でスタートする。敵はサダクを優先的に狙うので、近づかれるまえに倒しておきたい。敵には物理属性を無効や反射する敵がいないので、物理攻撃主体で戦っていこう。サダクの周囲で敵を待ち受けてもいいが、移動後に攻撃できる位置にいる敵へは積極的に攻撃を仕掛け、EXTRA TURNを獲得しやすくしよう。サダクは行動こそできないが、攻撃を受ければ反撃は可能。ガードや回復に専念すれば、そう簡単に倒される心配はない。



サダクはガードに徹するのが基本だが、余裕があって弱点を突けそうならば反撃するのもいいだろう。

次の戦いの準備を進めよう

悪魔が残り1～2チームになったら、ポラリスを倒しにいこう。ポラリスもまえのバトルの状態を引き継いでいてHPが減少しているため、1チームで倒すことが可能だろう。残ったチームは死亡した悪魔に「リカーム」を使ったり、ストックの悪魔を召喚するなどつぎの戦いに備えて準備を始めよう。



ポラリスは弱体化したままだが、物理属性に耐性を持ち、魔力属性も無効なので、それ以外の属性で攻撃しよう。

ENEMY DATA《敵データ》

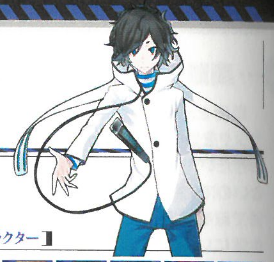
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	75	北極星	ポラリス	???	???	耐	ー	ー	ー	ー	無	天の裁定、マハブフダイン、ジオダイン、毒追加、北極星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
2	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		65	妖獣	ベヒモス	752	60	ー	弱	耐	耐	ー	ー	捨身の一撃、デスバウンド、攻撃全体化、戦神の加護、妖光一閃
		65	妖獣	ベヒモス	752	60	ー	弱	耐	耐	ー	ー	捨身の一撃、デスバウンド、攻撃全体化、戦神の加護、妖光一閃
3	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	ー	吸	弱	ー	ー	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	ー	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
4	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
5	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
6	5	61	魔王	ロキ	498	184	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギドラオン、全門耐性、覇王の密約
		66	魔獣	フェンリル	546	178	ー	吸	耐	耐	ー	耐	貫通の一撃、マハラギダイン、双手、毒追加、マヒ追加、跳躍自在
		77	霊鳥	タイホウ	547	269	耐	弱	ー	ー	無	ー	メディアラハン、千烈突き、勝利の美酒、貫通、飛翔天駆
7	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	マハラギダイン、アギダイン、火炎吸収、火炎激化、星の門
		66	鬼女	アナト	726	288	ー	無	弱	ー	ー	ー	リカームロス、火事場吸血、マハザンダイン、食いしばり、五分の活泉、慈母の献身
		64	女神	ノルン	400	329	ー	耐	ー	ー	反	耐	常世の祈り、勝利のチャクラ、女神の恩寵
8	5	64	鬼神	コウモクテン	696	162	ー	ー	ー	弱	反	耐	マハザンダイン、超反撃、鬼神無双
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [必8R-06]

LAST DAY　SUN　12:30～13:00



夢見た明日へ②

過去の過ちはくり返さないと主張する主人公たちに対し、ポラリスは試練を課す。彼の呼び出した過去の自分たちと対峙し、その過ちを正すのだ。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・すべての敵対者の撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・なし

アーカーシャ層



INTER MISSION

夢見た明日へ①から、引き続きこのバトルとなる。配置も決まっており、味方の減ったHPやMPはそのまま引き継ぐため、まずは敵と距離をとって回復に専念するといい。敵の中にはチーム編成が1体のものと3体のものがいるので、まずはどの敵から倒すか計画を立て、回復と平行して仲間の入れ替えを行なっておくといい。



敵の能力のチェックも怠らないように。とくに弱点属性は、今後の戦いのプランを考えるうえで外せない。

味方のときと能力は違う

ここで戦うことになる相手は、運命に対して悲観的になっている過去の弱気な自分たち。いずれもレベルが高い強敵なので、能力をしっかりチェックして弱点を突いた戦いを心がけよう。このときとくに注意したい点として、それぞれの敵は、味方のときと大きく能力が異なっていることを挙げたい。たとえばジュンゴは、本来「力」のみが極端に高いキャラクターだが、敵のジュンゴはいずれの能力も平均的に高い。ほかのキャラクターも同様で、とくに「速」は敵のほうが全般的に高くなっているため、戦闘時に先手を取られる恐れがある。戦う際はイニシアチブ効果を得るためにも可能な限りこちらから攻撃を仕掛けること。

まずは1体の敵を狙おう

戦闘する回数が増えるほど行動順が遅れてしまうので、まずは敵のチーム数を減らすことを念頭において戦おう。狙いはイオ、ケイタ、ヤマトの3人で、それぞれ1体しかいないので弱点属性を突いた乱舞系のスキルが非常に効果的。また、ヤマト以外の敵に対しては、「貫通」があれば物理スキルが通用するので、「百烈突き」なども有効だ。イオ、ケイタ、ヤマトを倒したら、残る敵に対して味方の複数チームで集中攻撃を仕掛けていこう。



弱点属性さえ突ければ、レベル差があってもそれほど苦労せず倒せる。敵に合わせて仲魔を入れ替えて戦おう。

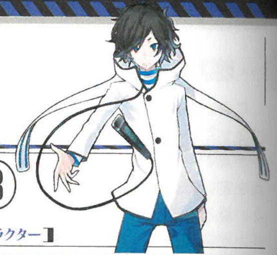
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	4	67	人間	志島大地	???	???	耐	吸	弱	耐	耐	ー	渾身の一撃、百烈突き、なぎ払い、物理強化、超反撃
		66	人間	鳥居純吾	???	???	耐	耐	耐	弱	反	弱	貫通の一撃、パワーチャージ、物理激化、戦神の加護、会心激化
		66	人間	九条緋那子	???	???	耐	弱	吸	耐	耐	無	セクシーレイ、護りの盾、メディアラハン、マヒ追加、みかわし
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	4	67	人間	迫真琴	???	???	無	弱	反	耐	耐	耐	ブフダイン、テトラカーン、リカーム、氷結激化、猛反撃
		66	人間	菅野史	???	???	耐	弱	反	耐	耐	無	マハブフダイン、ギガジャマ、氷結激化、耐状態異常
		66	人間	柳谷乙女	???	???	弱	耐	耐	無	耐	無	マハザンダイン、サマリカーム、常世の祈り、衝撃激化、吸収追加
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	4	70	人間	新田維緒	???	???	耐	耐	耐	反	弱	無	マハジオダイン、メギド、ディアラハン、電撃激化、五分の魔脈
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	4	67	人間	栗木ロナウド	???	???	吸	無	耐	弱	弱	無	八相発破、マハラギダイン、伴魔の乱舞、物理強化、エクストラワン、盟主の精神
		66	人間	秋江譲	???	???	耐	耐	耐	弱	吸	無	千烈突き、ニガヨモギ、グリモア、毒追加
		66	人間	伴亜衣梨	???	???	耐	弱	弱	無	無	耐	裁きの雷火、マリンカリン、マカラカーン、双手、エクスガード、勝利のチャクラ
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	4	70	人間	峰津院大和	???	???	反	耐	耐	耐	耐	無	吸魔、ベトラレイ、弱者必滅拳、石化追加、攻撃全体化、二身の残影
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	4	70	人間	和久井啓太	???	???	無	反	弱	耐	耐	弱	デスバウンド、絶妙打、物理激化、物理強化、物理鋭化
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE 「必8TR-06」「必8A-07」

LAST DAY SUN 12:30～13:00

自由の/新しき/夢見た明日へ③



ついに真の姿を現した管理者ポラリス。無に浸食されつつある世界を救い未来を得るために、主人公たちの生死を賭けた正真正銘最後の戦いが始まる。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・ポラリスの撃破

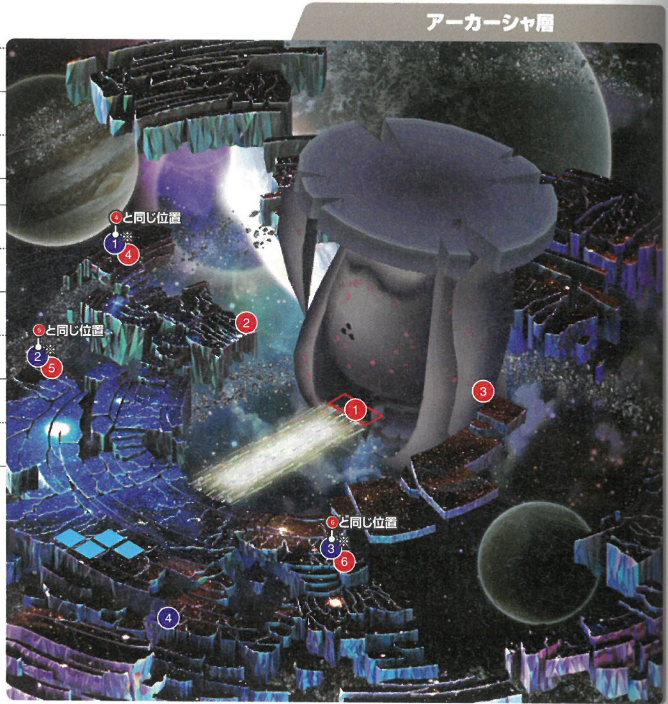
【敗北条件】
・アル・サダクの死亡 ※
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・アル・サダクの出撃 ※

【増援出現条件】
・敵の減少に伴い出現（❶～❹）

【クリアボーナス】
・なし

※ アルコルルートのみ



INTER MISSION

東京ルート、アルコルルート、回帰ルートの最終決戦となるバトル。なお、ポラリスBとポラリスAbの先制発動スキルが変化している以外は、大阪・名古屋ルートの最終バトルと敵の構成は同じ。スタート直後は敵が離れた位置にいるので、安全なうちにHPの回復や悪魔の召喚や帰還を終わらせて、万全の態勢でポラリスへと挑もう。



ポラリスAは耐性が魔力属性以外にない。どんな属性でもいいので、一番強力な攻撃をたたきこもう。

◎…さきにポラリスBとAbを倒そう

ポラリスは部位が3ヵ所あり、ポラリスBは物理攻撃主体で射程が無限。ポラリスAbは遠距離攻撃こそできないが増援の悪魔を召喚する役割がある。残るポラリスAが本体で、これを倒すとクリアとなる。

まずは、2チームずつで手分けしてポラリスBとポラリスAbを倒しに向かおう。ただし、ポラリスBとポラリスAbは、たとえ倒しても時間経過でポラリスAが使う「天の配剤」の効果で生き返ってしまうため、1チームずつ残しておき、生き返ると同時に攻撃できるようにしておきたい。

◎…ポラリスAは添付を利用して攻撃

ポラリスBとポラリスAbを倒すと、ポラリスAは2回行動やDOUBLE EXTRAが使えなくなって弱体化するため攻撃チャンスとなる。ポラリスAは前方2マスの幅で射程無限の「スーパーノヴァ」を使うので、集団でポラリスAの前に突っ込むのは危険。攻撃する際は1～2チーム程度が進み、全滅のリスクを減らそう。もし、ポラリスAに挑むチームの悪魔が死亡した場合は、ほかのチームから添付で仲魔を送って対処するといい。添付は、召喚のように自分のターンが回ってこなくても補充できるので非常に有効だ。



ポラリスBとポラリスAbの両方を倒すと、ポラリスAが回転し始める。これが弱体化の合図となる。

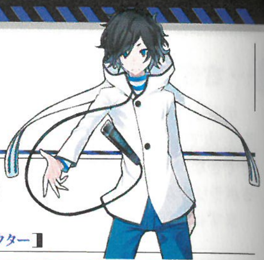
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	75	北極星	ポラリスA	???	???	―	―	―	―	―	無	スーパーノヴァ、ケフェイド、メギドラオン、天の配剤、貫通、封技追加、天の玉座
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
❷	0	70	北極星	ポラリスB	???	???	吸	―	反	反	―	無	デスバウンド、貫通の一撃、千烈突き、戦神の加護、超反撃、攻撃全体化、摂理の矛
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
❸	0	70	北極星	ポラリスAb	???	???	―	無	―	耐	吸	無	ベトラレイ、テトラカーン、マハザンダイン、グリモア、勝利のチャクラ、衝撃激化、摂理の盾
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
❹	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	―	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	―	弱	―	反	―	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	―	弱	―	反	―	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
❺	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	―	―	―	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
❻	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	―	吸	弱	―	―	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	―	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
❶	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	―	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	―	弱	―	反	―	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	―	弱	―	反	―	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
❷	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	―	―	―	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
❸	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	―	吸	弱	―	―	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	―	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
❹	5	64	鬼神	コウモクテン	696	162	―	―	―	弱	反	耐	マハザンダイン、超反撃、鬼神無双
		62	霊鳥	スザク	446	221	―	吸	弱	―	―	―	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	―	吸	弱	―	―	―	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆

BATTLE [必8ON-06]

LAST DAY SUN 12:30

正しき/まだ見ぬ明日へ③



ついに全力を出してきたポラリス。しかし、理想の世界の実現のために戦う主人公たちは、この強大な敵を前にしてもひるむことなく立ち向かっていく。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】
・ポラリスの撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・敵の減少に伴い出現(❶〜❹)

【クリアボーナス】
・なし

アーカーシャ層



INTER MISSION

3戦目ではいきなり敵の行動からスタートするので、HPが減ったままの状態で2戦目を終えてしまうと、3戦目が始まってすぐに1チーム失ってしまうことになりかねない。最初に行動するポラリスBは物理特化なので、事前に物理に耐性のある仲魔に入れ替えておくと生存率が上がる。攻撃を受けたらしっかりと回復し、改めて戦いに臨もう。



どれだけ余力を残せているかがカギ。堕天使の種族特有スキルなど、消費なしで回復できるスキルを活用したい。

まずはポラリスBとポラリスAbから

ポラリスBとポラリスAbはそれぞれ本体を補助する種族特有スキルを持っている。ポラリスAを弱体化させるだけでなく、ポラリスAbの増援やポラリスBの強力な攻撃を防ぐ意味も込め、この2体をさきに倒そう。ポラリスBには物理を無効または吸収できるチームを当てておきたい。こちらからの攻撃は火炎か衝撃しかダメージを与えられないので、ポラリスBと戦うチームのスキルはしっかりと吟味しておこう。ポラリスAbには物理攻撃が強いチームをぶつけたいが、「テトラカーン」があるので「速」にも注意。

なお、ポラリスBとポラリスAbを倒してもポラリスAが定期的に復活させてしまうので、ポラリスBとポラリスAbと戦うチームは戦闘に勝ってもその場で待機していよう。

ポラリスAにすべての力をぶつける

ポラリスAは魔力属性以外には耐性も弱点もないので、ポラリスAと戦うチームは敵に与えるダメージを最優先に考え、とにかく威力の高いスキルでガンガン攻めていこう。ポラリスAの「スーパーノヴァ」は強力な範囲攻撃ではあるが、「巨星圧縮」を使った次のターンにしか撃ってこない。妖獣や霊鳥がいれば、ポラリスAと戦いつつも発射まえに射程外に退避できるので、「スーパーノヴァ」はさほど脅威にはならない。



ポラリスAbやポラリスBの近くに待機しているチームでも、「邪念流動」を使えばポラリスAに攻撃できる。

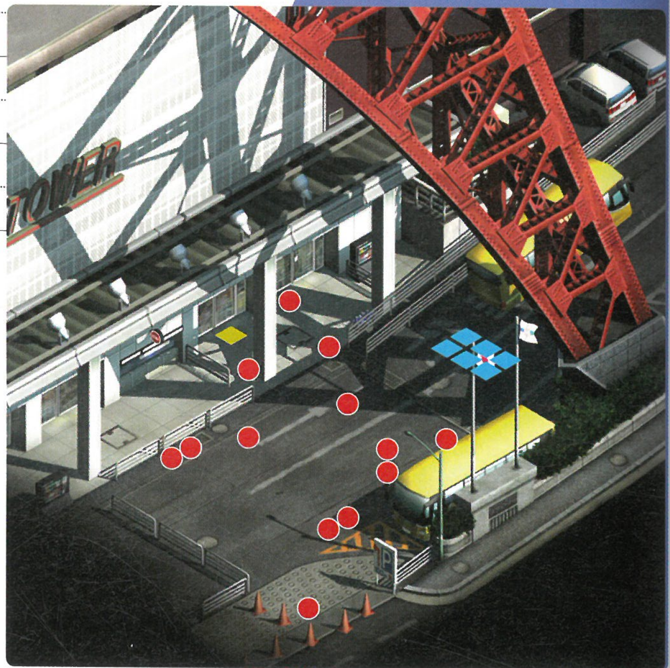
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	75	北極星	ポラリスA	???	???	ー	ー	ー	ー	ー	無	スーパーノヴァ、ケフェイド、メギドラオン、天の配剤、貫通、封技追加、天の玉座
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
2	0	70	北極星	ポラリスB	???	???	吸	ー	反	反	ー	無	デスバウンド、貫通の一撃、千烈突き、戦神の加護、超反撃、攻撃全体化、天の矛
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
3	0	70	北極星	ポラリスAb	???	???	ー	無	ー	耐	吸	無	ペトラレイ、テトラカーン、マハザンダイン、グリモア、勝利のチャクラ、衝撃激化、天の盾
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
4	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	ー	吸	弱	ー	ー	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	ー	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
5	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
6	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
❶	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	ー	吸	弱	ー	ー	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	ー	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
❷	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
❸	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
❹	5	64	鬼神	コウモクテン	696	162	ー	ー	ー	弱	反	耐	マハザンダイン、超反撃、鬼神無双
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆

FREE BATTLE FB8-A

LAST DAY SUN | 10:00～13:00 |

東京 港区 東京タワー



勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・4000マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真·夢幻の具足
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
50	鬼女	ズェロランズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
51	邪龍	ビュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

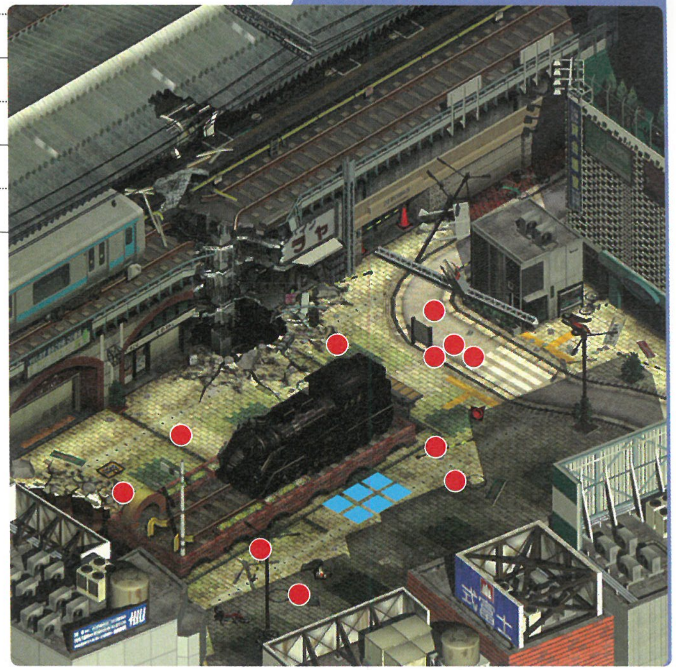
PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

S絶一門・物理、貫通の一撃、デスバウンド、マカラカーン、Sリカーム、物理激化、マハジオダイン、裁きの雷火、テトラカーン、メディアラハン、マハブフダイン、攻撃全体化、マハラギダイン、メギド、マハザンダイン、電撃吸収、衝撃吸収、火炎吸収、物理反射、S会心の予言、S絶一門・電撃、S絶一門・衝撃、Sテトラカーン、Sマカラカーン、S狂戦士の魂、S先制封殺、S技巧開眼、氷結吸収、サマリカーム、常世の祈り、S常世の祈り、3125マッカ

FREE BATTLE FB8-B

LAST DAY SUN | 10:00～13:00 |

東京 新橋 SL広場



勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

クリアボーナス
・4000マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真·夢幻の具足
58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
58	龍王	グクマッツ	584	78	ー	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ジオダイン、衝撃反射、龍胴絞め
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

FREE BATTLE FB8-C

LAST DAY SUN | 10:00～12:30

大阪　なんば　戎橋

勝利条件

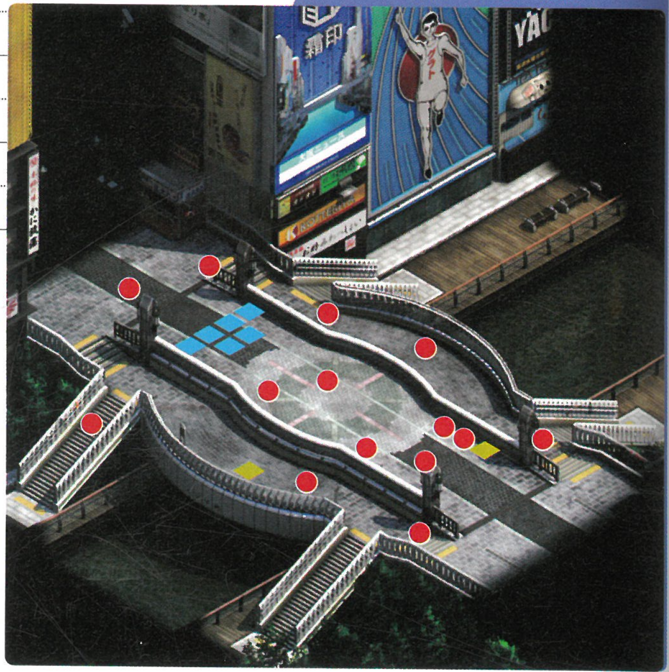
・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・4000マッカ



ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真·夢幻の具足
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
50	鬼女	ズェロランズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

S絶一門・物理、貫通の一撃、デスバウンド、マカラカーン、Sリカーム、物理激化、マハジオダイン、裁きの雷火、テトラカーン、メディアラハン、マハブフダイン、攻撃全体化、マハラギダイン、メギド、マハザンダイン、電撃吸収、衝撃吸収、火炎吸収、物理反射、S会心の予言、S絶一門・電撃、S絶一門・衝撃、Sテトラカーン、Sマカラカーン、S狂戦士の魂、S先制封殺、S技巧開眼、氷結吸収、サマリカーム、常世の祈り、S常世の祈り、3043マッカ

FREE BATTLE FB8-D

LAST DAY SUN | 10:00～12:30

大阪　新世界　通天閣

勝利条件

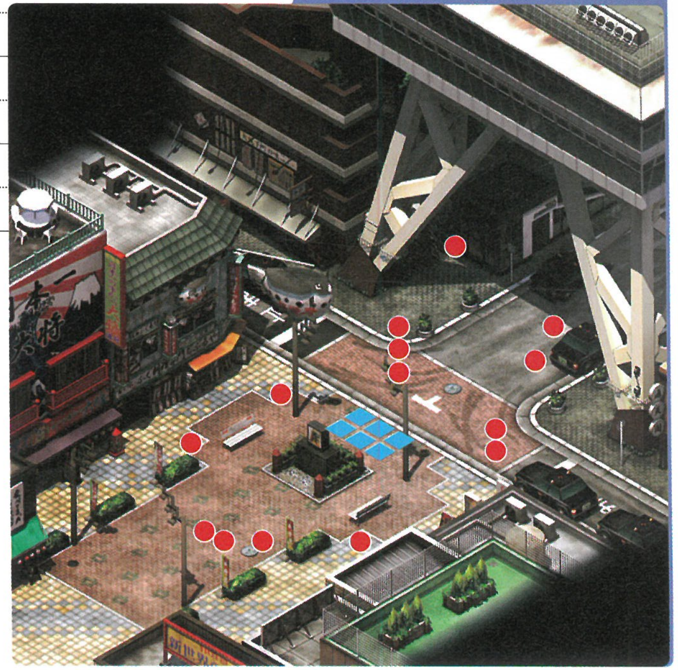
・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・4000マッカ



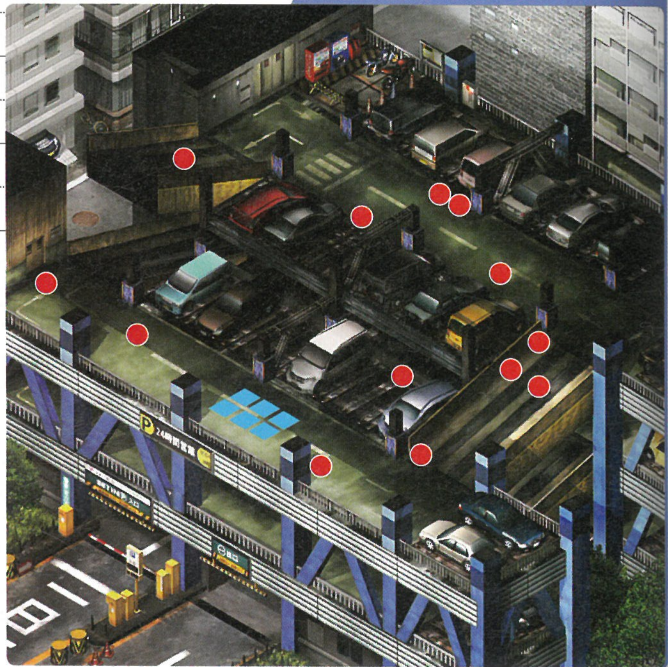
ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真·夢幻の具足
58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
58	龍王	グクマッツ	584	78	ー	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ジオダイン、衝撃反射、龍胴絞め
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

FREE BATTLE FB8-E

LAST DAY SUN | 10:00～12:30

名古屋 伏見 立体駐車場



勝利条件

・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・4000マッカ

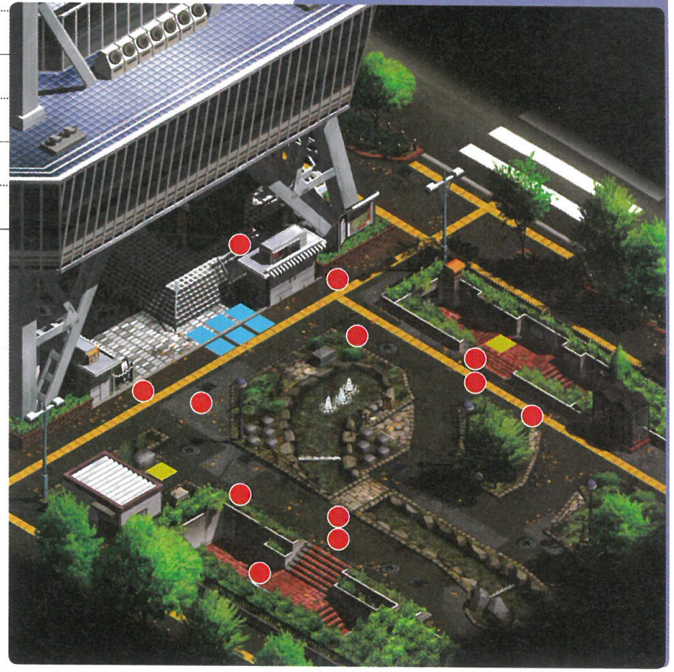
ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
50	鬼女	ズェロランズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

FREE BATTLE FB8-F

LAST DAY SUN | 10:00～12:30

名古屋 久屋大通 名古屋テレビ塔



勝利条件

・すべての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

クリアボーナス

・4000マッカ

ENEMY DATA《敵データ》

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
58	龍王	グクマッツ	584	78	ー	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ジオダイン、衝撃反射、龍胴絞め
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

PORTABLE MEMORY《携帯用メモリー》

S絶一門・物理、貫通の一撃、デスバウンド、マカラカーン、Sリカーム、物理激化、マハジオダイン、裁きの雷火、テトラカーン、メディアラハン、マハブフダイン、攻撃全体化、マハラギダイン、メギド、マハザンダイン、電撃吸収、衝撃吸収、火炎吸収、物理反射、S会心の予言、S絶一門・電撃、S絶一門・衝撃、Sテトラカーン、Sマカラカーン、S狂戦士の魂、S先制封殺、S技巧開眼、氷結吸収、サマリカーム、常世の祈り、S常世の祈り、3056マッカ

DEVIL SURVIVOR 2 2周目以降の隠しバトル

SECRET BATTLE

ひとつの結末を迎えたプレイヤーが、新たなる8日間に挑む際に得られる特典のうちのひとつ。恐るべき能力を秘めた悪魔を倒し、その力を我が物とせよ。

まずは一度エンディングを迎える

エンディングを迎えると、クリアデータをセーブできる。このデータをロードすると、サバイバーズ・アワードで特典を選択後に、2周目のプレイでは、2ND DAY、4TH DAY、6TH DAYに、それぞれ強力な悪魔と戦える隠しバトルが出現する。さらにサバイバーズ・アワードで「火曜日の新たな敵」を獲得すると、3RD DAY、5TH DAY、7TH DAYにも隠しバトルが出現し、2ND DAYからほぼ毎日隠しバトルに挑戦できるようになる。ただし、隠しバトルはいずれも非常に難度が高く、クリアするのは困難。しっかりと準備を整え、十分にレベルを上げてから挑む必要がある。



隠しバトルは、何の前触れもなくひっそりとイベントリストに出現する。見落とさないように注意しておこう。

隠しバトルの仕組み

隠しバトルの内容は下の表にあるとおりで、出現タイミングを迎えるとイベントリストに追加される。プレイしても時間が経過しないうえ撤退も可能なので、ここまでに獲得した経験値とマッカは無駄にはならない。また、クリアボーナスはマッカのみであるなど、フリーバトルと同様の扱いとなる。反面、クリアしようが撤退しようが挑戦できるのは1周につき1回のみ、という独自の特徴もあるので注意しよう。なお、2、4、6TH DAYの各バトルは無条件で出現するが、3、5、7TH DAYのバトルは続き物となっており、以前のバトルをクリアしていなければつぎのバトルは出現しない。3RD DAYと5TH DAYを除き、隠しバトルをクリアするとそのバトルで戦ったボスの合体が解禁されるという特典がある。

●隠しバトルの特徴

- 挑戦できるのは1回のみ
- 途中で撤退可能
- 特定の敵を撃破するとクリア
- クリアすると特定の悪魔が合体解禁
- クリアボーナスはマッカのみ



途中で撤退しても、ほかの隠しバトルは出現する。ただし、バトルの難度は飛躍的に上昇していくので注意しよう。

●隠しバトルと特典

イベント名	出現タイミング	場所	クリア後の特典
時を操る老人	2ND DAY 17:30～18:30	大阪　梅田　桟急線ホーム	ときのおきなの合体が解禁
高貴なる死霊使い	3RD DAY 17:30～18:30	名古屋　栄　センタリングパーク	「獄炎の反逆者」がプレイ可能となる
原初の妻	4TH DAY 14:00～16:00	大阪　新今宮　フェスティバルゲート	リリスの合体が解禁
獄炎の反逆者	5TH DAY 17:30～18:30	東京　霞ヶ関　日比谷公園	「無垢な魂の行方」がプレイ可能となる
蝿の王	6TH DAY 19:00～23:30	大阪　新世界　通天閣	ベルゼブブの合体が解禁
無垢な魂の行方	7TH DAY 12:30～18:30	東京　六本木　ヒルズ	アリス、ベリアル、ネビロスの合体が解禁

隠しバトルに挑むまえに

隠しバトルは非常に難度が高く、場合によっては2周目での攻略を諦め、3周目に可能性をつなぐ必要が出てくる場合すらあるほど。そのため、クリアするためには十分な前準備が必要となる。なお、本作は敵に与えるダメージ、及び敵から受けるダメージにはレベル差による補正がかかるため、どんなにしっかりと準備を整えておいても、レベルが足りないというだけで手も足もでなくなることが少なくはない。終盤の隠しバトルに出現する敵は基本的にレベルが90以上と極端に高いので、フリーバトルを活用し、敵と同等以上までキャラクターのレベルを高めてから挑もう。

サバイバーズ・アワードを活用する

隠しバトルは2ND DAYから出現するが、普通にプレイしていたのではほとんど戦力が整わないため、サバイバーズ・アワードの特典を活用するのが必要不可欠となる。特定の隠しバトルを出現させるための「火曜日の新たな敵」は当然として、ほかにも以前のプレイで取得したスキルを引き継げる「スキルの継承」や、敵とのレベル差によって獲得経験値にかかるマイナス補正を無効化する「経験値制限解除」は必須。また、以前のプレイで仲魔になった悪魔を引き継げる「仲魔●体と再契約」も、序盤の戦いで非常に役に立つ。可能であれば8体と再契約したいが、300と多額のポイントを必要とするので2体にとどめておいてもいい。

●獲得したいサバイバーズ・アワード

- 仲魔8体と再契約
- スキルの継承
- 経験値制限解除
- 火曜日の新たな敵
- 合体LV制限解除



強力な仲魔と再契約しておけば、序盤の戦いは非常に簡単。ストーリーを効率よく進めるのにも役立つ。

有用なスキルをクラックまたは継承する

サバイバーズ・アワードで「スキルの継承」を獲得することを前提として、とくに取得しておきたいスキルは下の表のとおり。万能属性に耐性を持つ敵は隠しバトルも含め終盤までいないので、魔の高いフミが「万魔の乱舞」を使うと非常に強力だ。また「貫通」を併用すれば、「千烈突き」や「デスバウンド」も十分効果的。守りにおいては、防御力を高めるよりも強力な回復スキルを利用したほうが確実だ。とくに先制発動スキルは使い勝手がよく、下の表のほかにも「Sディアラハン」「Sサマリカーム」などがあると便利。

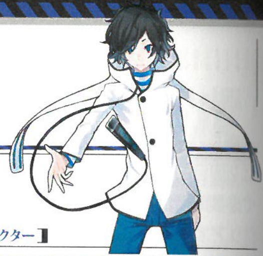
●隠しバトルで役立つスキル

種別	スキル名	効果
コマンドスキル	千烈突き	速の値が敵より高いほど攻撃回数増加する小威力の物理攻撃を、敵全体に2～7回ずつ行なう
	デスバウンド	最大HPが高く、かつ残HPが多いほど威力が増す物理攻撃を敵全体に2～5回ずつ行なう
	●●の乱舞	敵に属性魔法攻撃を2～5回行なう
	サマリカーム	死亡した味方単体をHP全回復の状態で復活させる
自動効果スキル	貫通	物理耐性を持つ敵にも、通常通りのダメージを与える（反射を除く）
	会心激化	クリティカル時に、より大きなダメージを与える
	二身の残影	バトル中、25%の確率で同じ行動を2回くり返す
	●●吸収	敵の属性攻撃を吸収し、HPを回復する
	●●激化	その属性攻撃を行なう際、威力が通常の1.5倍になる
先制発動スキル	S常世の祈り	バトル開始時、味方全員のHPを全回復し、全ての状態異常を回復する
	S魔道結界・陽	物理攻撃が選べなくなり、消費MPが2倍になるが、魔法効果が1.5倍になる
種族特有スキル	魔力開眼	魔神の上位スキル。スキルの消費MPが常に3/4。使用直後の1回のみ、MPを使用するコマンドスキルの効果が1.5倍。チーム全員に効果
	修羅の宿命	破壊神の上位スキル。DOUBLE EXTRA行動が高い確率で可能になる
	英雄の証	英雄の上位スキル。使用直後から次の行動順までのあいだ、自チームが受けるダメージを50%軽減

BATTLE 隠しバトル1

2ND DAY　MON　17:30～18:30

時を操る老人

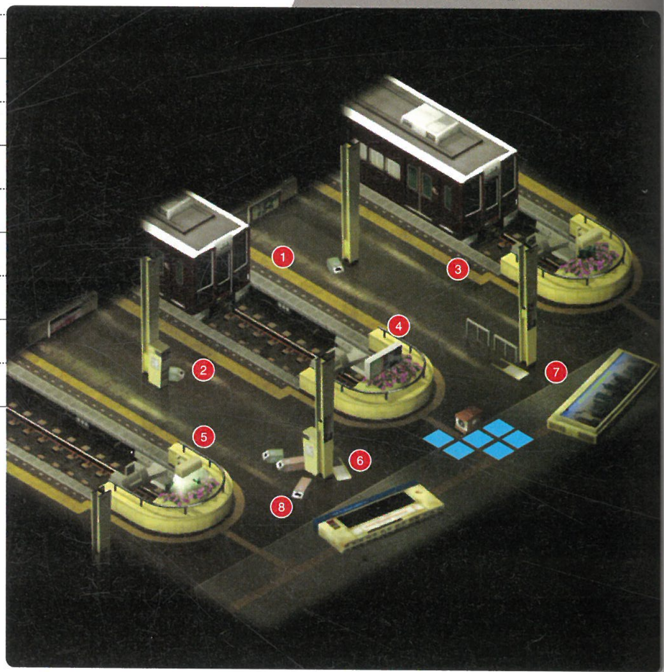


梅田の地下で出会った謎の老人は、強力な悪魔を従え、有無を言わさず主人公たちに襲い掛かってくる。「時間」を司る死神・ときのおきなに挑め。

【出撃可能キャラクター】



大阪　梅田　桟急線ホーム



【勝利条件】
・ときのおきなの撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・5000マッカ

INTER MISSION

敵の多くは火炎属性が弱点なので、ジョーに「火炎激化」と「炎の乱舞」、または「マハラギダイン」をセットしておこう。物理攻撃をメインとするキャラクターには、ときのおきな対策として「貫通」「物理吸収」「耐状態異常無効」に加え、「百烈突き」をセットしておく。残るキャラクターには十分な回復スキルをセットしておくといい。



前周回時に作った強力な悪魔を引き継いでいると戦いは楽になる。対ときのおきな用チームに編成しておこう。

まずは強敵を排除する

ときのおきなが移動を開始するまでには、かなりの時間がある。まずはヤマやスカアハなど、線路より上側にいる強敵の撃破を狙おう。その後、ときのおきなと戦うためのチームのみマップ上方へ進んでいく。こうして1対1で戦える状況を作り上げたら、残るチームはマップ下方から進んでくる敵を迎撃しながら足止めをする。この際、足止め用のチームはなるべくときのおきなと距離を離すように移動しながら戦うこと。

ときのおきなには1対1で挑む

ときのおきなの移動範囲内に複数の味方チームがいる場合、基本的に連続で同じチームを攻撃することはない。複数の味方チームが近くにいると、ときのおきなとの戦いに特化していない編成のチームが危険にさらされるので、ときのおきなと戦うチームは単独で敵に接近したい。ときのおきなは物理攻撃を主体に使ってくるので、「物理反射」セットしておくと反射によって効率的にダメージを与えられる。敵は「真・全門耐性」を習得しているため、とくに有効な攻撃というものはない。チームのそれぞれのメンバーが持つ、もっとも強力なスキルを使って攻撃しよう。



ハクジョウシとジャックフロストは回復スキルを持っている。最優先で倒せば、以後の戦いを有利に進められる。

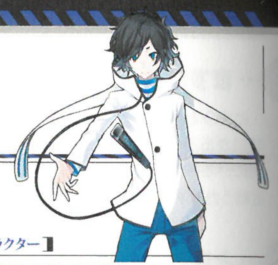
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	47	魔人	ときのおきな	???	???	耐	耐	耐	耐	耐	耐	死神の点呼、ベトラレイ、万魔の乱舞、龍の眼光、攻撃全体化、石化追加、夢幻の住人
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	44	邪神	バズス	315	336	―	―	弱	―	無	耐	万魔の乱舞、マハザンダイン、パラライレイ、衝撃無効、二身の残影、グリモア、混沌の波動
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	43	女神	スカアハ	280	186	―	弱	―	弱	無	無	リカーム、なぎ払い、ザンダイン、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	41	魔神	ヤマ	318	267	―	無	―	耐	―	―	アギダイン、マハラギダイン、火炎無効、火炎強化、獣の眼光、魔力覚醒
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	43	鬼神	タケミカヅチ	417	53	―	―	―	反	弱	耐	ブフ、霊障
		23	龍王	ノズチ	229	54	―	弱	耐	―	吸	弱	ニガヨモギ、暴れまくり、石化追加、猛反撃、物理強化、龍胴絞め
		23	龍王	ノズチ	229	54	―	弱	耐	―	吸	弱	ニガヨモギ、暴れまくり、石化追加、猛反撃、物理強化、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	―	弱	反	―	―	無	氷の乱舞、氷結反射、会心激化、双手、呪縛
		21	妖精	ジャックフロスト	241	66	―	弱	吸	―	―	―	氷の乱舞、氷結吸収、三分の活泉、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	241	66	―	弱	吸	―	―	―	氷の乱舞、氷結吸収、三分の活泉、おまじない
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	―	―	弱	弱	―	嵐の乱舞、衝撃強化、いけにえの盟約
		28	邪龍	バジリスク	220	90	―	―	―	弱	吸	反	衝撃吸収、石化追加、グリモア、邪念の波動
		28	邪龍	バジリスク	220	90	―	―	―	弱	吸	反	衝撃吸収、石化追加、グリモア、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	―	弱	―	耐	―	―	氷の乱舞、氷結反射、会心激化、双手、呪縛
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	―	―	―	―	―	―	ディアラマ、火事場吸血、パラライレイ、吸収追加、グリモア、マヒ追加、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	―	―	―	―	―	―	ディアラマ、火事場吸血、パラライレイ、吸収追加、グリモア、マヒ追加、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE 隠しバトル2

3RD DAY TUE 17:30～18:30

高貴なる死霊使い



【出撃可能キャラクター】



センタリングパークに来た主人公たちは、人々が悪魔に襲われている場面に遭遇する。悪魔の名はネビロス。「あの娘」のために人間の魂を集めているという。

名古屋 栄 センタリングパーク



【勝利条件】
・ネビロスの撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅
・民間人の死亡

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・7500マッカ

INTER MISSION

このバトルでは、逃げる民間人を守りながら戦う必要がある。敵は基本的に民間人を狙ってくるので、霊鳥など移動力を高める仲魔を編成し、敵と民間人のあいだにすばやく入り込めるようにしておこう。なお、ネビロスを始め敵の多くは電撃属性が弱点なので、各チームのリーダーには強力な電撃属性のスキルをセットしておきたい。



電撃属性のスキルのほか、敵の持つスキルに合わせて「衝撃反射」や「物理反射」もあると非常に役立つ。

マップ中央の女性社員を助けだす

まずは部隊をふた手に分け、マップ上方の通路と、中央の広場へと向かおう。後者の部隊には霊鳥や幻魔を編成しておけば、地形の影響を受けずに即座に広場に移動できるため非常に便利。こうして敵と戦いながら、逃げてくる女性社員たちの退路を確保していく。なお、敵は倒しても増援として再出現するが、出現位置はつねにネビロスの隣となる。ネビロスはマップ上方の通路を進むため、マップ下方の3と4を倒せば、中央の広場にいた2チームの女性社員の安全は確保したも同然。あとは、広場で戦っていた部隊もマップ上部へと移動し、戦力を合流させて残る敵との戦いに備えよう。

ネビロス戦はほかの敵を倒してから

マップ上方は通路が狭く戦いにくいが、すでにネビロスのほうに向かっていたチームと中央から移動してきたチームでネビロスの部隊を挟み撃ちすると効率よく戦える。戦う際は、多彩な回復スキルを持つ2を最優先で撃破しよう。なお、ネビロスを撃破した際にほかに敵チームが残っていると、ネビロスは全回復し、そのチームのリーダーと入れ替わってしまう。ネビロスに攻撃を仕掛ける際は、必ずほかの敵チームを全滅させてからにすること。



敵チームが残っているときにネビロスを倒してもまったくの無駄。ネビロスと戦うのは絶対一番最後にすること。

ENEMY DATA《敵データ》

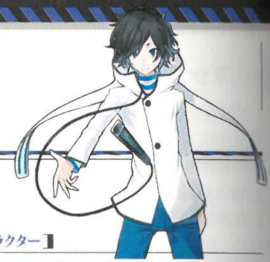
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	86	堕天使	ネビロス	???	???	ー	反	ー	弱	耐	無	マハザンダイン、パララレイ、死神の点呼、貫通、攻撃全体化、龍の眼光、堕天の烙印
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	54	幽鬼	ロア	608	158	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、マハブフダイン、ペトラレイ、三分の活泉、グリモア、氷結強化、憑依
		62	鬼女	イシュタム	475	363	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、ジオダイン、五分の魔脈、電撃激化、慈母の献身
		62	鬼女	イシュタム	475	363	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、ジオダイン、五分の魔脈、電撃激化、慈母の献身

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	2	59	邪鬼	レギオン	425	205	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、ブフダイン、対物理、氷結激化、邪念呪縛
		63	闘鬼	ラームジェルグ	952	77	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、大凶化
		63	闘鬼	ラームジェルグ	952	77	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、大凶化

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	2	59	邪鬼	レギオン	425	205	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、ブフダイン、対物理、氷結激化、邪念呪縛
		61	幽鬼	ビシャーチャ	587	158	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、吸魔、魔力無効、吸収追加、憑依
		61	幽鬼	ビシャーチャ	587	158	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、吸魔、魔力無効、吸収追加、憑依

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	54	幽鬼	ロア	608	158	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、マハブフダイン、ペトラレイ、三分の活泉、グリモア、氷結強化、憑依
		54	幽鬼	ロア	608	158	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、マハブフダイン、ペトラレイ、三分の活泉、グリモア、氷結強化、憑依
		54	幽鬼	ロア	608	158	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、マハブフダイン、ペトラレイ、三分の活泉、グリモア、氷結強化、憑依



BATTLE 隠しバトル3

4TH DAY WED | 14:00 ~ 16:00 |

原初の妻

フェスティバルゲートでは、リリスが人間の男を魅了して手元へと集めていた。彼らを正気に戻すための方法は、リリスを倒すこと以外にはない。

【出撃可能キャラクター】



大阪　新今宮　フェスティバルゲート



【勝利条件】
・リリスの撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅
・魅了された民間人の死亡

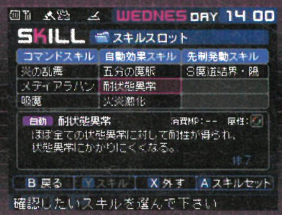
【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・10000

INTER MISSION

リリスの「原初の誘惑」は、男性キャラクターを確実にCHARMにする先制発動スキル。被害を最小限に押さえるため、なるべく女性キャラクターを出撃させること。マップ右下は電撃属性、左上は氷結属性のスキルを得意とする敵が多いので、「電撃吸収」もしくは「氷結吸収」を備えたチームを別に作っておくといい。



CHARMにかかる可能性は女性であっても0ではない。念のため「耐状態異常」や「魔力無効」をセットしよう。

ほかの敵をリリスから引き離す

リリス以外の敵は魅了された民間人なので、倒すわけにはいかない。ただし、放置してリリスと戦っているところに横槍を入れられると勝ち目がなくなるため、リリスの近辺からほかの敵を引き離す必要がある。そこで、マップ右下に高い電撃耐性を持つチームを、同様に左上に高い氷結耐性を持つチームを派遣しよう。そして敵を引き連れ、少しずつリリスから離れるようにマップ左下に移動していく。リリスを孤立させたら、残る2チームで戦いを挑もう。



リーダーを倒さなければ、ほかの仲魔は倒しても大丈夫。仲魔だけを倒しておけば、以後の戦いも楽になる。

リリスには乱舞系のスキルで挑む

リリスの「原初の誘惑」は先制発動スキルなので、戦闘回数が多くなればなるほど使われる回数も増え、危険が増す。そのため、できる限り少ない攻撃回数で勝負を決めたいところ。幸いチームはリリス1体のみで構成されているので、乱舞系のスキルを使えば、攻撃回数分すべてリリスにダメージを与えることができる。リリスは「真・全門耐性」に加え「耐万能」も持っているので、有効な属性は存在しないが、「貫通」があれば物理耐性を無視でき、ほかの属性よりは効果的にダメージを与えられる。リリスに攻撃を仕掛けるチームには、なるべく「貫通」を持つ仲魔を編成しておこう。

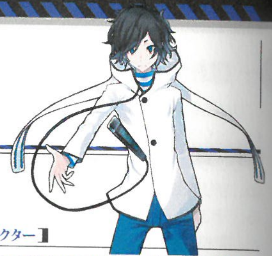
ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	83	夜の娘	リリス	???	???	耐	耐	耐	耐	耐	無	死神の点呼、メギドラオン、ギガジャマ、耐万能、真・全門耐性、獣の眼光、原初の誘惑
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
2	3	60	人間	チンピラ	474	150	―	―	反	―	―	―	死神の点呼、八相発破、ブフダイン、氷結激化、氷結反射、S先制封殺
		77	妖精	ローレライ	470	499	―	―	―	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、マハザンダイン、衝撃激化、衝撃強化、五分の魔脈、妖精の粉
		77	妖精	ローレライ	470	499	―	―	―	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、マハザンダイン、衝撃激化、衝撃強化、五分の魔脈、妖精の粉
3	3	60	人間	青年	720	156	―	―	―	―	―	―	デスバウンド、火事場吸血、物理激化、会心激化、五分の活泉、S会心の予言
		78	鬼女	ランダ	505	288	反	―	―	弱	耐	耐	ギガジャマ、火事場吸血、八相発破、物理反射、食いしばり、慈母の献身
		78	鬼女	ランダ	505	288	反	―	―	弱	耐	耐	ギガジャマ、火事場吸血、八相発破、物理反射、食いしばり、慈母の献身
4	3	60	人間	会社員	480	158	―	―	―	―	―	耐	パワーチャージ、メギドラオン、勝利のチャクラ、耐魔力、エクストラワン、S魔道結界・陽
		71	鬼女	リャナンシー	435	303	―	弱	反	―	―	―	メディアラハン、ブフダイン、護りの盾、耐状態異常、グリモア、神速の寄せ、慈母の献身
		71	鬼女	リャナンシー	435	303	―	弱	反	―	―	―	メディアラハン、ブフダイン、護りの盾、耐状態異常、グリモア、神速の寄せ、慈母の献身
5	3	60	人間	暴力団幹部	474	148	―	―	―	反	弱	耐	双手、会心激化、攻撃全体化、S狂戦士の魂
		74	鬼女	ユキジョロウ	455	327	―	弱	耐	―	吸	弱	マハブフダイン、マリンカリン、吸魔、吸収追加、マヒ追加、二身の残影、慈母の献身
		74	鬼女	ユキジョロウ	455	327	―	弱	耐	―	吸	弱	マハブフダイン、マリンカリン、吸魔、吸収追加、マヒ追加、二身の残影、慈母の献身
6	3	60	人間	工事作業員	474	158	―	―	―	反	―	―	ジオダイン、マハジオダイン、電撃激化、電撃反射、勝利の美酒、S食いしばり
		68	鬼女	リリム	471	237	―	―	弱	吸	―	―	セクシーレイ、マハジオダイン、パララレイ、電撃吸収、電撃激化、エクストラワン、慈母の献身
		68	鬼女	リリム	471	237	―	―	弱	吸	―	―	セクシーレイ、マハジオダイン、パララレイ、電撃吸収、電撃激化、エクストラワン、慈母の献身
7	3	60	人間	工事作業員	480	158	―	―	―	―	―	―	弱者必滅拳、パララレイ、物理激化、グリモア、二身の残影、S貫通
		68	鬼女	リリム	471	237	―	―	弱	吸	―	―	セクシーレイ、マハジオダイン、パララレイ、電撃吸収、電撃激化、エクストラワン、慈母の献身
		68	鬼女	リリム	471	237	―	―	弱	吸	―	―	セクシーレイ、マハジオダイン、パララレイ、電撃吸収、電撃激化、エクストラワン、慈母の献身

BATTLE 隠しバトル4

5TH DAY THR 17:30～18:30

獄炎の反逆者

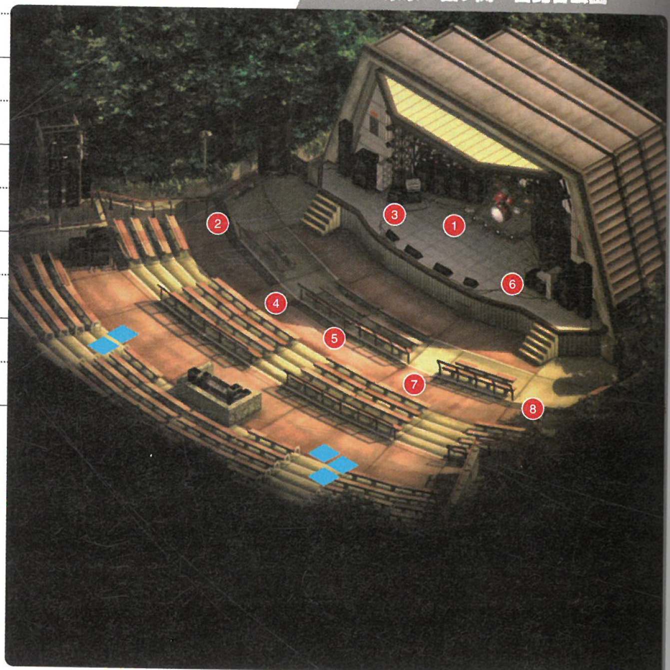


【出撃可能キャラクター】



日比谷公園の野外ステージに、炎を操る悪魔・ベリアルが出現した。目的は「あの娘」のために肉体を集めることだと言うが、この暴挙を見過ごしてはおけない。

東京　霞ヶ関　日比谷公園



【勝利条件】
・ベリアルの撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・15000マッカ

INTER MISSION

ベリアルの使う「ゴモラの獄炎」への対策として、出撃する3チームには「火炎無効」「火炎吸収」「耐火炎」をセットしておく。仲魔もこれらのスキルを持つものを編成しておこう。残る1チームは、火炎属性に耐性を持たないが、HPが多く回復手段に優れたメンバーで編成する。このチームをオトリとし、ほかの3チームで勝負を挑むのだ。



敵のほとんどが氷結属性が弱点。ベリアルにも氷結属性の攻撃は効くので、スキルは氷結系一本でOK。

オトリチームは回復を最優先

敵のほとんどが火炎属性の攻撃をしてくるので、「火炎無効」「火炎吸収」などを持つメンバーで挑むと楽。ベリアルはこれらのスキルを持たないチームに優先的に「ゴモラの獄炎」を使ってくるため、耐性を持たないチームはオトリとなり、ベリアルの攻撃を一身に引き受けよう。そのため、オトリチームは敵と戦わず、自チームの回復に専念すること。なお、ベリアルは敵に対して「ゴモラの獄炎」を使うこともある。このバトルに出現する敵は火炎属性を吸収するものがほとんどなので、一瞬でHPを全快されてしまう。戦う際は数チームで集中攻撃を仕掛け、確実にトドメを刺していくこと。

先制発動スキルでの対策もアリ

ベリアルと戦う際に厄介なのが「焦熱の狂宴」。これは敵味方問わずダメージを与える火炎属性のスキルだが、ベリアルには火炎属性が無効なので、こちらのみが大ダメージを受けてしまう。そのため、「耐火炎」をセットしたチームは、さらに「S絶一門・火炎」をセットしておくといい。これで「ゴモラの獄炎」以外のベリアルの攻撃のほとんどを封じることができる。唯一「貫通の一撃」が物理属性攻撃だが、これは単体攻撃。倒されなければ回復は容易だ。



こちらが火炎属性のスキルを使うことはありえないので、「S絶一門・火炎」にデメリットは一切なし。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	86	魔王	ベリアル	???	???	耐	無	－	耐	耐	無	ゴモラの獄炎、貫通の一撃、焦熱の狂宴、火炎激化、超反撃、勝利の雄叫び、覇王の密約
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	67	妖精	ジャックフロスト	445	288	－	吸	弱	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、火炎激化、二身の残影、妖精の粉
		67	妖精	ジャックフロスト	445	288	－	吸	弱	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、火炎激化、二身の残影、妖精の粉
		67	妖精	ジャックフロスト	445	288	－	吸	弱	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、火炎激化、二身の残影、妖精の粉

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	76	堕天使	デカラビア	530	280	耐	吸	－	弱	－	－	マハラギダイン、護りの盾、吸魔、火炎激化、獣の眼光、堕天の烙印
		75	鬼女	カーリー	588	285	－	吸	弱	－	－	耐	常世の祈り、メギドラオン、八相発破、勝利の美酒、双手、エクストラワン、慈母の献身
		75	堕天使	ニスロク	570	303	－	吸	弱	－	－	耐	マハラギダイン、弱者必滅拳、五分の魔脈、堕天の烙印

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	75	闘鬼	ヤクシャ	651	88	－	吸	－	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、マハジオダイン、火炎吸収、電撃激化、火炎激化、大凶化
		62	堕天使	フラロウス	476	310	－	吸	弱	－	－	弱	マハラギダイン、万魔の乱舞、なぎ払い、封技追加、五分の魔脈、堕天の烙印
		62	堕天使	フラロウス	476	310	－	吸	弱	－	－	弱	マハラギダイン、万魔の乱舞、なぎ払い、封技追加、五分の魔脈、堕天の烙印

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	75	魔獣	ケルベロス	665	132	－	－	－	反	弱	耐	渾身の一撃、千烈突き、会心激化、物理激化、貫通、跳躍自在
		64	魔獣	オルトロス	510	156	－	吸	耐	－	吸	弱	火事場撃、捨身の一撃、猛反撃、エクスガード、貫通、跳躍自在
		64	魔獣	オルトロス	510	156	－	吸	耐	－	吸	弱	火事場撃、捨身の一撃、猛反撃、エクスガード、貫通、跳躍自在

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	76	堕天使	デカラビア	530	280	耐	吸	－	弱	－	－	マハラギダイン、護りの盾、吸魔、火炎激化、獣の眼光、堕天の烙印
		81	闘鬼	ナタタイシ	707	226	－	吸	－	－	－	－	デスバウンド、ジオダイン、火炎反射、火炎吸収、電撃激化、大凶化
		74	堕天使	ニスロク	570	303	－	吸	弱	－	－	耐	マハラギダイン、弱者必滅拳、五分の魔脈、堕天の烙印

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	75	闘鬼	ヤクシャ	651	88	－	吸	－	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、マハジオダイン、火炎吸収、電撃激化、火炎激化、大凶化
		66	幻魔	トラロック	504	197	－	吸	弱	－	－	耐	マハラギダイン、ザンダイン、メギド、火炎激化、封技追加、衝撃激化、真・夢幻の具足
		66	幻魔	トラロック	504	197	－	吸	弱	－	－	耐	マハラギダイン、ザンダイン、メギド、火炎激化、封技追加、衝撃激化、真・夢幻の具足

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	3	73	闘鬼	ヨモツイクサ	564	227	－	吸	－	－	弱	－	暗殺拳、石化追加、猛反撃、超反撃、大凶化
		73	闘鬼	ヨモツイクサ	564	227	－	吸	－	－	弱	－	暗殺拳、石化追加、猛反撃、超反撃、大凶化
		73	闘鬼	ヨモツイクサ	564	227	－	吸	－	－	弱	－	暗殺拳、石化追加、猛反撃、超反撃、大凶化

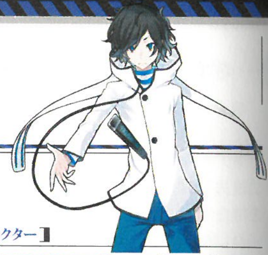
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE 隠しバトル5

6TH DAY　FRY　19:00～23:30

蠅の王



大阪の通天閣に、蠅の王・ベルゼブブが姿を現わした。戦いを通じて成長し続ける主人公に興味を持った彼は、その力を試すために待っていたと語る。

【出撃可能キャラクター】



【勝利条件】

・ベルゼブブの撃破

【敗北条件】

・主人公たちの全滅

【出撃条件】

・なし

【増援出現条件】

・ベルゼブブにダメージを与える、またはほかに敵がいない状態でベルゼブブが行動順を迎える ※

・ベルゼブブが行動順を迎える ※

【クリアボーナス】

・20000マッカ

※ 詳細は右の解説を参照

大阪　新世界　通天閣



※ ❶～⓴は直前の悪魔が倒された位置に出現

INTER MISSION

本来、火炎属性の攻撃が強力な敵と戦う際は、防御は火炎、攻撃は氷結というようにそれぞれ逆の属性を選ぶべきだが、ベルゼブブは使うスキルの属性と弱点となる属性が同じ。ベルゼブブは属性が変化するので攻撃と防御ともに同一属性に特化したチームを、属性別に4チーム作っておこう。うち1チームは物理属性攻撃に特化するといい。



かなり偏ったスキル構成だが、ベルゼブブと戦うにあたっては、これが非常に有効なスキル構成となる。

敵の耐性を下げてから攻撃する

ベルゼブブに少しでもダメージを与えるか、ほかに敵がいない状態でベルゼブブが行動順を迎えると、ベルゼブブ以外の敵がすべて撤退して新たに増援が出現する。この増援は4チームが1セットとなっており、各セットごとに得意とする攻撃・防御属性が異なる。初期出撃の敵は火炎属性のセットで、続く増援から氷結（❶～❹）→電撃（❺～❽）→衝撃（❾～⓬）→物理（⓭～⓰）という順に出現し、物理のつぎは火炎（⓱～⓴）に戻るというループをくり返す。そして、ベルゼブブのコマンドスキルの構成も、出現している敵の属性と同様に変化していく。各セットの敵を1チーム撃破するごとに、それに対応したベルゼブブの属性耐性が下がってダメージを与えやすくなるが、新たな増援が出現すると、各耐性は元に戻るという仕組みになっている。効率よくダメージを与えていくためには、敵を撃破してベルゼブブの耐性を下げ、耐性が弱になったところで、ベルゼブブが行動順を迎えるまえに強力なスキルを使い一気に大ダメージを与える、という手順が必要となる。なお、物理セット出現以降は、ベルゼブブが行動順を迎えるたびに同一セット内から敵増援が追加でさらに1チームずつ出現するようになる。この状態になるまえに勝負を決めよう。

最初の一撃が攻略のカギを握る

最初の増援が出現するとベルゼブブの属性耐性はすべて反射になるが、初期状態ではいずれも吸収か耐性なので、ここを狙うといい。事前に、先制発動スキルに「S貫通」、自動効果スキルに「戦神の加護」「会心激化」「物理激化」をセットしておこう。攻撃時に使用するスキルは「デスバウンド」か「千烈突き」がいい。さらに「貫通」を持ち、物理攻撃が強力な仲魔を2体編成し、このチームで直接ベルゼブブに攻撃を仕掛けよう。これで一気に大ダメージを与えられるので、あとは上記の手順で余裕を持って撃破が狙える。



電撃セットの増援が出現するまでベルゼブブは攻撃してこないので、万全の状態で攻撃を仕掛けられる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	91	魔王	ベルゼブブ	???	???	吸	耐	耐	耐	耐	無	マハラギダイン、アギダイン、万魔の一撃、至高の魔銃
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	80	堕天使	デカラビア	558	294	—	吸	弱	—	—	—	マハラギダイン、護りの盾、パラライレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
		80	堕天使	デカラビア	558	294	—	吸	弱	—	—	—	マハラギダイン、護りの盾、パラライレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
		80	堕天使	デカラビア	558	294	—	吸	弱	—	—	—	マハラギダイン、護りの盾、パラライレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	79	女神	ブリジット	485	330	—	無	弱	耐	—	無	メディアラハン、炎の乱舞、火炎無効、みかわし、女神の恩寵
		79	幻魔	トラロック	600	233	—	耐	弱	—	—	耐	マハラギダイン、火炎激化、封技追加、真・夢幻の具足
		79	幻魔	トラロック	600	233	—	耐	弱	—	—	耐	マハラギダイン、火炎激化、封技追加、真・夢幻の具足

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	79	妖精	ジャックランタン	515	339	—	吸	弱	—	—	—	炎の乱舞、マハラギ、ディアラハン、火炎激化、火炎吸収、妖精の粉
		79	妖精	ジャックランタン	515	339	—	吸	弱	—	—	—	炎の乱舞、マハラギ、ディアラハン、火炎激化、火炎吸収、妖精の粉
		79	妖精	ジャックランタン	515	339	—	吸	弱	—	—	—	炎の乱舞、マハラギ、ディアラハン、火炎激化、火炎吸収、妖精の粉

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	80	堕天使	デカラビア	558	294	—	吸	弱	—	—	—	マハラギダイン、護りの盾、パラライレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
		78	堕天使	フラロウス	593	336	—	無	弱	—	—	弱	マハラギダイン、封技追加、三分の魔脈、火炎激化、堕天の烙印
		78	堕天使	フラロウス	593	336	—	無	弱	—	—	弱	マハラギダイン、封技追加、三分の魔脈、火炎激化、堕天の烙印

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	77	妖精	ジャックフロスト	606	212	—	弱	吸	—	—	—	氷の乱舞、マハブフ、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、妖精の粉
		77	妖精	ジャックフロスト	606	212	—	弱	吸	—	—	—	氷の乱舞、マハブフ、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、妖精の粉
		77	妖精	ジャックフロスト	606	212	—	弱	吸	—	—	—	氷の乱舞、マハブフ、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、妖精の粉

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	80	幽鬼	クドラク	756	215	耐	弱	反	—	—	—	ブフダイン、吸魔、千烈突き、氷結激化、吸収追加、二身の残影、憑依
		78	邪鬼	ウェンディゴ	714	188	—	弱	反	—	—	無	氷の乱舞、絶妙打、氷結無効、物理激化、攻撃全体化、邪念呪縛
		78	邪鬼	ウェンディゴ	714	188	—	弱	反	—	—	無	氷の乱舞、絶妙打、氷結無効、物理激化、攻撃全体化、邪念呪縛

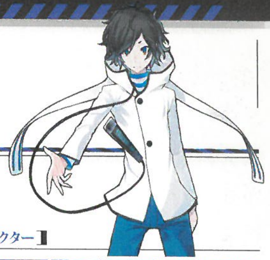
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	78	邪龍	ハクジョウシ	560	244	—	弱	反	耐	—	—	ディアラマ、パラライレイ、ニガヨモギ、グリモア、神速の寄せ、邪念流動
		79	鬼女	ユキジョロウ	485	348	—	弱	吸	—	—	—	マハブフダイン、マリンカリン、吸収追加、グリモア、慈母の献身
		79	鬼女	ユキジョロウ	485	348	—	弱	吸	—	—	—	マハブフダイン、マリンカリン、吸収追加、グリモア、慈母の献身

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	万能	スキル
4	3	77	妖精	ジャックフロスト	606	212	−	弱	吸	−	−	−	氷の乱舞、マハブフ、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、妖精の粉
		77	妖精	ジャックフロスト	606	212	−	弱	吸	−	−	−	氷の乱舞、マハブフ、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、妖精の粉
		77	妖精	ジャックフロスト	606	212	−	弱	吸	−	−	−	氷の乱舞、マハブフ、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、妖精の粉
5	3	79	魔獣	ヌエ	669	181	−	弱	耐	反	−	弱	ジオダイン、渾身の一撃、貫通、電撃激化、跳躍自在
		80	龍王	セイリュウ	612	194	−	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、八相発破、電撃反射、電撃激化、龍胴固め
		80	龍王	セイリュウ	612	194	−	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、八相発破、電撃反射、電撃激化、龍胴固め
6	5	80	堕天使	オロバス	550	313	−	−	弱	耐	−	無	マハジオダイン、ギガジャマ、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		79	霊鳥	ヴィゾフニル	558	213	−	−	−	吸	弱	−	マハジオダイン、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、二身の残影、飛翔天駆
		79	霊鳥	スパルナ	490	312	耐	−	−	弱	耐	弱	八相発破、マハザンダイン、マヒ追加、神速の寄せ、エクスガード、飛翔天駆
7	3	79	魔獣	ヌエ	669	181	−	弱	耐	反	−	弱	ジオダイン、渾身の一撃、貫通、電撃激化、跳躍自在
		79	魔獣	ヌエ	669	181	−	弱	耐	反	−	弱	ジオダイン、渾身の一撃、貫通、電撃激化、跳躍自在
		79	魔獣	ヌエ	669	181	−	弱	耐	反	−	弱	ジオダイン、渾身の一撃、貫通、電撃激化、跳躍自在
8	3	80	堕天使	オロバス	550	313	−	−	弱	耐	−	無	マハジオダイン、ギガジャマ、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		76	堕天使	ガギソン	588	208	−	−	−	−	弱	−	ジオダイン、雷の乱舞、超反撃、電撃激化、堕天の烙印
		76	堕天使	ガギソン	588	208	−	−	−	−	弱	−	ジオダイン、雷の乱舞、超反撃、電撃激化、堕天の烙印
9	5	80	霊鳥	バイブ・カハ	577	267	耐	−	−	−	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		80	霊鳥	アンズー	600	215	−	耐	弱	−	−	−	マハザンダイン、メギドラオン、衝撃激化、飛翔天駆
		80	霊鳥	アンズー	600	215	−	耐	弱	−	−	−	マハザンダイン、メギドラオン、衝撃激化、飛翔天駆
10	5	77	堕天使	アブラクサス	511	321	耐	−	−	弱	弱	−	嵐の乱舞、ニガヨモギ、衝撃激化、堕天の烙印
		79	霊鳥	スパルナ	490	312	耐	−	−	弱	耐	弱	八相発破、マハザンダイン、マヒ追加、神速の寄せ、エクスガード、飛翔天駆
		79	霊鳥	スパルナ	490	312	耐	−	−	弱	耐	弱	八相発破、マハザンダイン、マヒ追加、神速の寄せ、エクスガード、飛翔天駆
11	3	80	霊鳥	バイブ・カハ	577	267	耐	−	−	−	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		80	妖獣	モスマン	566	336	−	無	耐	弱	−	弱	メディア、マハザンダイン、食いしばり、衝撃激化、妖光一閃
		80	妖獣	モスマン	566	336	−	無	耐	弱	−	弱	メディア、マハザンダイン、食いしばり、衝撃激化、妖光一閃
12	3	77	堕天使	アブラクサス	511	321	耐	−	−	弱	弱	−	嵐の乱舞、ニガヨモギ、衝撃激化、堕天の烙印
		80	鬼女	ズェロランズ	524	363	−	−	弱	−	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、衝撃激化、勝利のチャクラ、慈母の献身
		80	鬼女	ズェロランズ	524	363	−	−	弱	−	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、衝撃激化、勝利のチャクラ、慈母の献身
13	3	80	魔獣	ケルベロス	707	139	耐	反	弱	耐	−	−	渾身の一撃、貫通、会心激化、超反撃、跳躍自在
		77	龍王	ペンドラゴン	721	90	−	弱	−	弱	−	無	魔力無効、聖騎士の精神、攻撃全体化、龍胴固め
		80	神獣	ビャッコ	612	186	耐	−	−	無	弱	−	貫通の一撃、なぎ払い、双手、物理激化、エクストラワン、瞬転の舞踏
14	3	80	闘鬼	ヤクシャ	693	95	−	反	−	耐	弱	耐	デスバウンド、火炎反射、大凶化
		80	邪鬼	ラクシャーサ	619	158	無	−	弱	−	−	−	デスバウンド、物理無効、物理激化、邪念呪縛
		81	邪鬼	ラクシャーサ	619	158	無	−	弱	−	−	−	デスバウンド、物理無効、物理激化、邪念呪縛
15	3	80	魔獣	ケルベロス	707	139	耐	反	弱	耐	−	−	渾身の一撃、貫通、会心激化、超反撃、跳躍自在
		81	魔獣	フェンリル	672	216	−	吸	耐	耐	−	耐	貫通の一撃、メギドラオン、双手、二身の残影、吸収追加、跳躍自在
		78	妖獣	ガルム	984	137	−	耐	弱	−	弱	耐	暴れまくり、火事場撃、五分の活泉、超反撃、妖光一閃
16	3	80	闘鬼	ヤクシャ	693	95	−	反	−	耐	弱	耐	デスバウンド、火炎反射、大凶化
		80	闘鬼	ナタタイシ	693	224	−	反	−	−	−	−	デスバウンド、渾身の一撃、火炎反射、会心激化、エクストラワン、大凶化
		80	闘鬼	ヤクシャ	693	95	−	反	−	耐	弱	耐	デスバウンド、火炎反射、大凶化
17	3	80	堕天使	デカラビア	558	294	−	吸	弱	−	−	−	マハラギダイン、護りの盾、パララレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
		80	堕天使	デカラビア	558	294	−	吸	弱	−	−	−	マハラギダイン、護りの盾、パララレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
		80	堕天使	デカラビア	558	294	−	吸	弱	−	−	−	マハラギダイン、護りの盾、パララレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
18	3	79	女神	ブリジット	485	330	−	無	弱	耐	−	無	メディアラハン、炎の乱舞、火炎無効、みかわし、女神の恩寵
		79	幻魔	トラロック	600	233	−	耐	弱	−	−	耐	マハラギダイン、火炎激化、封技追加、真・夢幻の具足
		79	幻魔	トラロック	600	233	−	耐	弱	−	−	耐	マハラギダイン、火炎激化、封技追加、真・夢幻の具足
19	3	79	妖精	ジャックランタン	515	339	−	吸	弱	−	−	−	炎の乱舞、マハラギ、ディアラハン、火炎激化、火炎吸収、妖精の粉
		79	妖精	ジャックランタン	515	339	−	吸	弱	−	−	−	炎の乱舞、マハラギ、ディアラハン、火炎激化、火炎吸収、妖精の粉
		79	妖精	ジャックランタン	515	339	−	吸	弱	−	−	−	炎の乱舞、マハラギ、ディアラハン、火炎激化、火炎吸収、妖精の粉
20	3	80	堕天使	デカラビア	558	294	−	吸	弱	−	−	−	マハラギダイン、護りの盾、パララレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
		78	堕天使	フラロウス	593	336	−	無	弱	−	−	弱	マハラギダイン、封技追加、三分の魔脈、火炎激化、堕天の烙印
		78	堕天使	フラロウス	593	336	−	無	弱	−	−	弱	マハラギダイン、封技追加、三分の魔脈、火炎激化、堕天の烙印

BATTLE 隠しバトル6

7TH DAY SAT | 12:30～18:30 |

無垢な魂の行方

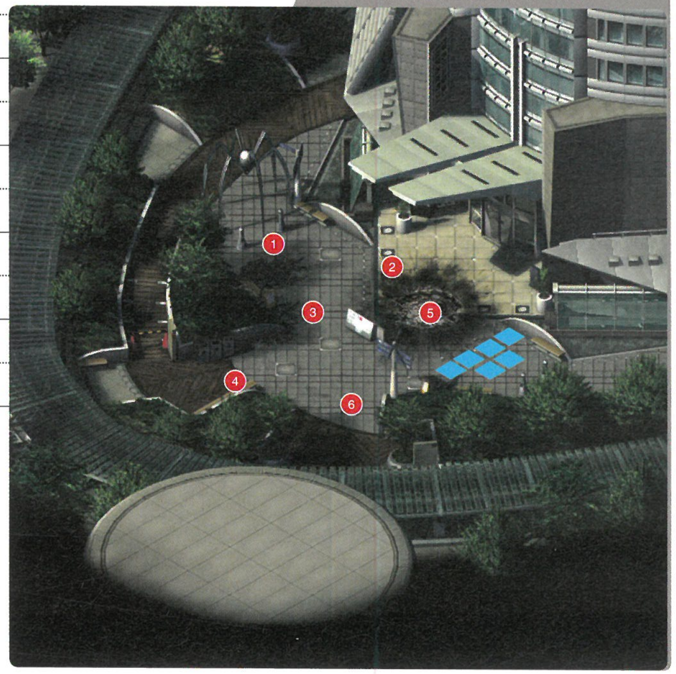


ネビロスとベリアルの活動はアリスの友人を捜すためのものだった。その力を認められた主人公たちを新たな友人とするべく、一行はアリスにその命を狙われる。

【出撃可能キャラクター】



東京　六本木　ヒルズ



【勝利条件】
・アリスの撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

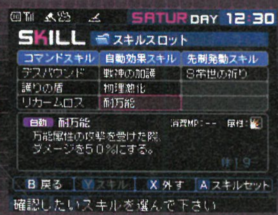
【出撃条件】
・なし

【増援出現条件】
・なし

【クリアボーナス】
・30000マッカ

INTER MISSION

アリスの「ライフドレイン」への対策として、主力チームには忘れずに先制発動スキルの「S常世の祈り」や「Sディアラハン」をセットしておくこと（→P284）。なお、アリスの攻撃は万能属性のものがほとんどなので、全員がその耐性を高めて対応するのが難しい。自動効果スキルは、防御よりも攻撃を重視してセットするといい。



「耐万能」があれば、アリスの攻撃に対して高い効果が得られる。主力のリーダーにセットしておこう。

ネビロスは倒しベリアルは残す

アリスだけでも対処は厳しいうえに、かつて隠しバトル2と4で戦ったネビロスとベリアルも出現するため、ますます難度の高い戦いを強いられる。ネビロス、ベリアルはともに以前戦ったときと同じ行動パターンをとる。どちらかを倒すたびにアリスの「ライフドレイン」が強化されるが、ネビロスは攻撃が強力なうえ撃破した敵チームを自分の隣に再出現させるので、残しておくにはリスクが大きい。❹～❻をすべて倒してから、ネビロスだけ撃破しておこう。ベリアルの「ゴモラの獄炎」は耐えられないほどのダメージにはならないので、残しておいていい。アリスは撃破したネビロスやベリアルを甦らせることがあるが、この場合はつぎに行動順が回ってくるのが遅くなるため、絶好の攻撃チャンス。あとわずかで倒せそうな場合は、復活したネビロスは放置し、アリスを集中攻撃するといい。

回復は先制発動スキルで行なう

アリスは、マップ上で対象の現HPに30%のダメージを与え、その分のHPを回復する効果の「ライフドレイン」を使ってから攻撃を仕掛けてくることが多い。ほかの敵からの攻撃に耐えられる200程度のHPがある場合は、あえて回復させないでおき、「ライフドレイン」のダメージ及び敵の回復量を減らすようにしたい。さらに、この状態でアリスとの戦闘に入れば回復系の先制発動スキルが効果を発揮し、HPが回復した安全な状態で戦うことができるようになる。こちらから攻撃する際は、アリスは物理属性に耐性を持たないので、強力な物理属性スキルを使うといい。なお、アリスの「死んでくれる？」はHPとMPに現在値と同じだけのダメージを与えてくる万能属性攻撃。「耐万能」があればダメージを軽減できるが、これが可能なのは味方ひとりだけ。安全策をとってこまめに中断セーブしておこう。



実質的に必中の即死攻撃となる「死んでくれる？」は、万能属性に耐性がない限り死は避けられない。



破壊神のDOUBLE EXTRAを活用し、1回の戦闘でできる限りの最大ダメージを与えていきたい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	99	魔人	アリス	???	???	—	耐	耐	耐	耐	無	死んでくれる？、吸魔、ライフドレイン、至高の魔銃、耐万能、封技追加、異界の住人
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❷	3	91	魔王	ベリアル	???	???	耐	無	—	耐	耐	無	ゴモラの獄炎、貫通の一撃、焦熱の狂宴、火炎激化、超反撃、勝利の雄叫び、覇王の密約
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❸	3	91	堕天使	ネビロス	???	???	—	反	吸	—	耐	無	マハザンダイン、バララレイ、死神の点呼、貫通、攻撃全体化、龍の眼光、堕天の烙印
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❹	3	88	幽鬼	ロア	963	248	—	吸	—	—	—	無	パワーチャージ、マハブフダイン、ペトラレイ、三分の活泉、グリモア、氷結強化、憑依
		87	堕天使	フラロウス	655	436	—	吸	弱	—	—	弱	マハラギダイン、万魔の乱舞、なぎ払い、封技追加、五分の魔脈、堕天の烙印
		87	堕天使	フラロウス	655	436	—	吸	弱	—	—	弱	マハラギダイン、万魔の乱舞、なぎ払い、封技追加、五分の魔脈、堕天の烙印
❺	3	88	堕天使	デカラビア	615	323	耐	吸	—	弱	—	—	マハラギダイン、護りの盾、吸魔、火炎激化、獣の眼光、堕天の烙印
		89	鬼女	カーリー	696	339	—	吸	弱	—	—	耐	常世の祈り、メギドラオン、八相発破、勝利の美酒、双手、エクストラワン、慈母の献身
		88	堕天使	ニスロク	681	354	—	吸	弱	—	—	耐	マハラギ、弱者必滅拳、マハラギダイン、五分の魔脈、堕天の烙印
❻	2	88	邪鬼	レギオン	615	300	耐	吸	—	弱	—	耐	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、氷結激化、邪念呪縛
		89	闘鬼	ラームジェルグ	999	110	—	吸	—	弱	—	弱	渾身の一撃、貫通の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、物理激化、大凶化
		89	闘鬼	ラームジェルグ	999	110	—	吸	—	弱	—	弱	渾身の一撃、貫通の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、物理激化、大凶化

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル



デビルサバイバー２ 公式パーフェクトガイド

DATA

《データ》

縁イベントリスト

各キャラクターごとのエピソードを追っていく「縁イベント」。ここには、その全出現条件を掲載している。このページをチェックし、各キャラクターの魅力をより深く掘り下げてみてほしい。

各キャラクターの内面に迫る

縁イベントには、特定のイベントを発生させることでつぎのイベントが出現するようになっているものが多い。縁イベントを追いかけるキャラクターを何人かに絞って、重点的にイベントを発生させていこう。なお、中には出現している期間が長いものもあるが、発生させるのが遅れると、つぎのイベントの出現期間を過ぎてしまう場合もある。この場合、つぎの縁イベントが見られなくなってしまうので注意したい。

ちなみに、縁イベントがあるキャラクターのうち、デラデカだけは仲間にならない。ただし最後まで見ていくとイベントバトルが発生し、ジコクテンの合体が解禁されるのでこちらも見逃せない。

《表の見方》

◉ダイチ

❶イベントNo.	❷イベント名	開始 ❸	終了	❹条件	❺備考
[縁01-01]	東京の惨状	1日目18:30	2日目10:00		
[縁01-02]	お調子者	1日目19:30	1日目20:30	[必1-09]	

❶ イベントNo.
本書が独自につけたイベントの番号。詳細はP62の「イベントナンバーについて」を参照のこと

❷ イベント名

❸ 開始時間／終了時間
イベントが出現する時間と、消滅する時間。基本的にこのあいだなら、いつでもイベントを発生させられる

❹ 条件
イベントを出現させるために必要な、開始／終了時間以外の条件。ここに表記してあるイベントを発生させることでイベントが出現する

❺ 備考
イベントに関する追記事項。開始／終了時間のあいだにイベントが消滅する場合も、その条件をここに記載している

◉ダイチ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁01-01]	東京の惨状	1日目18:30	2日目10:00		
[縁01-02]	お調子者	1日目19:30	1日目20:30	[必1-09]	
[縁01-03]	浪速の商人	2日目11:30	2日目19:30		[必2-12]～[必2-13]まで一時消滅、[必2-15]後消滅
[縁01-04]	大阪の女	2日目12:00	2日目19:30	[縁01-03]	[必2-12]～[必2-13]まで一時消滅、[必2-15]後消滅
[縁01-05]	ダイチの疲弊	3日目13:00	5日目16:00	[必3-06]か[必3-07]	4日目開始時～[必4-06]まで一時消滅。[必4-13]～[必4-14]か[必4-15]まで一時消滅。[必5-17]後消滅
[縁01-06]	仕事の依頼	4日目07:30	4日目08:00	[必4-01]、[縁01-05]	
[縁01-07]	逃亡者ダイチ	4日目09:30	4日目11:00	[必4-02]	[必4-05]後消滅
[縁01-08]	ダイチの困惑	5日目13:30	6日目21:30	[必5-13]、[縁01-05]	
[縁01-09]	他力本願	5日目16:00	6日目21:30	[必5-17]	[縁01-05]を見ていると出現しない
[縁01-10]	ダイチの奮起	6日目08:00	6日目21:30	[縁01-08]	
[縁01-11]	責任感の芽生え	7日目07:00	7日目23:00	[縁01-10]	ダイチが仲間にいる場合のみ出現
[縁01-12]	ダイチの奮闘？	7日目07:30	7日目23:00	[縁01-11]	ダイチ、ヒナコが仲間にいる場合のみ出現
[縁01-13]	渋谷の惨状	7日目07:00	7日目23:00		ダイチが仲間にいる場合、[縁01-10]を見ていないか、ヒナコを説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはダイチ説得後、ダイチが仲間にならなかった場合に出現
[縁01-14]	ダイチの思い出	7日目07:30	7日目23:00	[縁01-13]	

◉イオ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁02-01]	イオとニカイア	1日目18:30	2日目20:30		[必2-05]～[必2-15]まで一時消滅
[縁02-02]	渋谷901の崩壊	1日目19:30	2日目20:30	[必1-09]、[縁02-01]	[必2-05]～[必2-15]まで一時消滅
[縁02-03]	浪速のナンパ師	2日目11:30	2日目19:00		[必2-12]～[必2-13]まで一時消滅、[必2-15]後消滅
[縁02-04]	浪速のおばちゃん	2日目17:30	2日目19:00	[必2-13]、[縁02-03]	[必2-15]後消滅
[縁02-05]	訃報の後に	3日目09:00	6日目12:30		4日目開始時～[必4-06]まで一時消滅、[必4-13]～[必4-14]か[必4-15]まで一時消滅、5日目開始時～[必5-01]まで一時消滅。[必6-15]後消滅
[縁02-06]	年下の女の子	3日目10:30	3日目19:30	[必3-02]、[必3-03]、[縁02-05]	[必3-12]後消滅
[縁02-07]	仕事の依頼	4日目07:30	4日目15:00	[必4-01]、[縁02-05]	08:00～[必4-06]まで一時消滅、[必4-13]後消滅
[縁02-08]	秘蜜の苑その後	4日目09:30	4日目11:00	[必4-03]	[必4-05]後消滅
[縁02-09]	イオの探し物	5日目07:00	6日目12:30	[必5-01]、[縁02-05]	[必6-15]後消滅
[縁02-10]	イオの悩み	5日目07:30	6日目22:00	[縁02-09]	[必6-15]から19:00まで一時消滅、[必6-21]後消滅
[縁02-11]	イオと男の子	6日目19:00	7日目23:00	[縁02-10]	イオが仲間にいる場合のみ出現
[縁02-12]	自分の意見	7日目07:00	7日目23:00	[縁02-11]	イオが仲間にいる場合のみ出現
[縁02-13]	はじめての仲裁	7日目09:00	7日目23:00	[縁02-12]	イオとアイリとヒナコが仲間にいる場合のみ出現
[縁02-14]	池袋の惨状	7日目07:00	7日目23:00		イオが仲間にいる場合、[縁02-10]を見ていないか、ヒナコとアイリを説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはイオ説得後、イオが仲間にならなかった場合に出現
[縁02-15]	イオの思い出	7日目07:30	7日目23:00	[縁02-14]	

◉ジョー

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁03-01]	遅刻魔ジョー	1日目18:30	2日目20:30		[必2-05]～[必2-15]まで一時消滅
[縁03-02]	探し物	2日目07:30	2日目20:30	[縁03-01]	[必2-05]～[必2-15]まで一時消滅
[縁03-03]	新世界の思い出	2日目11:30	2日目19:00		[必2-12]～[必2-13]まで一時消滅、[必2-15]東後消滅
[縁03-04]	空腹のジョー	2日目12:00	2日目19:00	[縁03-03]	[必2-12]～[必2-13]まで一時消滅、[必2-15]後消滅
[縁03-05]	ジョーの彼女	3日目09:00	3日目19:30		[必3-12]後消滅
[縁03-06]	彼女の容態	3日目09:30	3日目19:30	[縁03-05]	[必3-12]後消滅
[縁03-07]	ジョーの相談	3日目20:30	5日目23:00		4日目開始時～[必4-14]まで一時消滅
[縁03-08]	逃亡者ジョー	4日目09:30	4日目11:00	[必4-02]	[必4-05]止むを得ぬ決断後消滅
[縁03-09]	男の決断	4日目19:30	5日目23:00	[必4-16]、[縁03-07]	
[縁03-10]	東京土産	5日目06:30	6日目22:00	[縁03-09]	[必6-21]後消滅
[縁03-11]	彼女の依頼	6日目07:00	6日目22:00	[縁03-10]	[必6-21]後消滅
[縁03-12]	哀しい遅刻	7日目07:00	7日目23:00	[縁03-09]	ジョーが仲間にいる場合のみ出現
[縁03-13]	最後の別れ	7日目07:30	7日目23:00	[縁03-12]	ジョーが仲間にいる場合のみ出現
[縁03-14]	内に秘めた想い	7日目09:30	7日目23:00	[縁03-13]	ジョー、ダイチが仲間にいる場合のみ出現
[縁03-15]	止まった日常	7日目07:00	7日目23:00		ジョーが仲間にいる場合、[縁03-09]を見ていないか、ダイチを説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはジョー説得後、ジョーが仲間にならなかった場合に出現
[縁03-16]	ラッキーメン	7日目07:30	7日目23:00	[縁03-15]	

◉マコト

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁04-01]	公務員の役割	1日目19:30	2日目20:30		2日目開始時～[必2-01]まで一時消滅、09:30～[必2-15]まで一時消滅
[縁04-02]	大人の女性	1日目19:30	2日目09:30	[縁02-01]	2日目開始時～[必2-01]まで一時消滅

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁04-03]	優先すべき任務	2日目20:30	3日目07:30	[縁04-01]	
[縁04-04]	マコトの動揺	3日目13:30	6日目21:30	[必3-08]	4日目開始時～[必4-13]まで一時消滅、5日目開始時～[必5-20]まで一時消滅、[縁04-06]後消滅
[縁04-05]	逃亡者の末路	4日目09:30	4日目10:30	[必4-02]	
[縁04-06]	マコトの釈明	4日目15:30	5日目19:00	[必4-13]	5日目開始時～[必5-09]まで一時消滅。[必5-20]後消滅
[縁04-07]	ジプスの在り方	5日目06:30	5日目19:00	[必5-09]、[縁04-06]	[必5-20]後消滅
[縁04-08]	札幌の真意	5日目19:30	6日目21:30	[縁04-04]か[縁04-06]、[必5-20]	[縁04-07]後消滅
[縁04-09]	マコトの決意	5日目19:30	6日目21:30	[縁04-07]か[縁04-08]、[必5-20]	
[縁04-10]	信じるべき道	7日目07:00	7日目23:00	[縁04-09]	マコトが仲間にいる場合のみ出現
[縁04-11]	奔走するマコト	7日目07:30	7日目23:00	[縁04-10]	マコトが仲間にいる場合のみ出現
[縁04-12]	永田町の惨状	7日目07:00	7日目23:00		マコトが仲間にいる場合、[縁04-09]を見ていないと出現。またはマコト説得後、マコトが仲間にならなかった場合に出現
[縁04-13]	マコトの思い出	7日目07:30	7日目23:00	[縁04-12]	

◉ヤマト

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁05-01]	ジプスの局長	2日目08:30	2日目09:30	[必2-03]	
[縁05-02]	一般人の価値	2日目15:30	3日目19:30	[必2-12]	[必2-15]～[縁05-03]まで一時消滅、[必3-12]後消滅
[縁05-03]	名古屋支局の失態	3日目13:30	3日目19:30	[必3-08]	[必3-12]後消滅
[縁05-04]	局長の失望	4日目15:30	6日目22:00	[必4-13]	[必6-21]後消滅
[縁05-05]	局長の疑問	4日目19:30	6日目22:00	[必4-16]、[縁05-04]	[必6-21]後消滅
[縁05-06]	局長の確信	5日目11:00	6日目21:30	[縁05-05]、[必5-09]	
[縁05-07]	局長の誘い	5日目19:30	6日目22:00	[縁05-06]、[必5-20]	[必6-21]後消滅
[縁05-08]	局長の理想	7日目07:00	7日目23:00		大阪ルートのみ出現
[縁05-09]	局長の心意気	7日目07:30	7日目23:00	[縁05-08]	大阪ルートのみ出現
[縁05-10]	ジプスの崩壊	7日目13:00	7日目23:00		ヤマトが仲間にいる場合、[縁05-08]を見ていないと出現。またはヤマト説得後、ヤマトが仲間にならなかった場合に出現
[縁05-11]	戎橋の惨状	7日目13:30	7日目23:00	[縁05-10]	

◉ヒナコ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁06-01]	大阪人の心意気	2日目14:00	2日目19:00	[必2-08]	[必2-15]後消滅
[縁06-02]	大阪奔走	2日目17:30	2日目19:30	[縁06-01]、[必2-13]	[必2-15]後消滅
[縁06-03]	ゴキゲンなヒナコ	4日目09:30	4日目11:00	[必4-03]	[必4-05]後消滅
[縁06-04]	ダンスの練習	4日目12:00	5日目09:30	[必4-06]	[必4-13]～[必4-14]か[必4-15]まで一時消滅
[縁06-05]	ダンスの意味	4日目17:00	4日目23:00	[必4-14]か[必4-15]、[縁06-04]	
[縁06-06]	ダンスの価値	5日目06:30	6日目23:00	[縁06-04]	[縁06-05]を見ていると出現しない。09:30～[必5-17]まで一時消滅。[必6-21]後消滅
[縁06-07]	よみがえる情熱	5日目16:00	6日目23:00	[縁06-05]か[縁06-06]、[必5-17]	[必6-21]後消滅
[縁06-08]	ヒナコの自信	7日目07:00	7日目23:00	[縁06-07]	ヒナコが仲間にいる場合のみ出現
[縁06-09]	九条ダンス教室	7日目09:00	7日目23:00	[縁06-08]	ヒナコ、アイリが仲間にいる場合のみ出現
[縁06-10]	六本木の惨状	7日目07:00	7日目23:00	[縁06-08]	ヒナコが仲間にいる場合、[縁06-07]を見ていないか、アイリを説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはヒナコ説得後、ヒナコが仲間にならなかった場合に出現

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁06-11]	ヒナコの本領発揮	7日目07:30	7日目23:00	[縁06-10]	

◉ケイタ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁07-01]	強い男	2日目15:30	2日目19:30	[必2-12]	[必2-15]～[必4-06]まで一時消滅。[必4-13]～[必4-14]か[必4-15]まで一時消滅。
[縁07-02]	強者の論理	2日目17:30	2日目19:30	[縁07-01]、[必2-13]	[必2-15]後消滅
[縁07-03]	ケイタの来歴	4日目09:30	4日目23:00	[必4-02]	[必4-05]後消滅
[縁07-04]	ケイタの家庭事情	4日目12:00	4日目23:00	[必4-06]、[縁07-01]	[必4-13]～[必4-14]か[必4-15]まで一時消滅
[縁07-05]	孤独の価値	5日目06:30	6日目23:00		ジュンゴ生存時のみ出現。[必6-21]後消滅
[縁07-06]	ケイタと謎の女性	5日目06:30	6日目23:00		ジュンゴ死亡時のみ出現。[必6-21]後消滅
[縁07-07]	戦う理由	5日目07:00	5日目23:00	[縁07-05]	[必6-21]後消滅
[縁07-08]	弱い男	6日目07:00	6日目23:00	[縁07-05]	ジュンゴ生存時のみ出現。[必6-21]後消滅
[縁07-09]	本当に強い男(仲間)	6日目07:30	6日目23:00	[縁07-08]	ジュンゴ生存時のみ出現。[必6-21]後消滅
[縁07-10]	孤独の理由	6日目07:00	6日目23:00	[縁07-06]	ジュンゴ死亡時のみ出現。[必6-21]後消滅
[縁07-11]	本当に強い男(父)	6日目07:30	6日目23:00	[縁07-10]	ジュンゴ死亡時のみ出現。[必6-21]後消滅
[縁07-12]	新たなリングへ	7日目07:00	7日目23:00	[縁07-09]	ケイタが仲間にいる場合のみ出現
[縁07-13]	その後の二人	7日目08:30	7日目23:00	[縁07-12]	ケイタ、ジュンゴが仲間にいる場合のみ出現
[縁07-14]	新今宮の惨状	7日目07:00	7日目23:00		ケイタが仲間にいる場合、[縁07-09]を見ていないか、ジュンゴを説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはケイタ説得後、ケイタが仲間にならなかった場合に出現
[縁07-15]	ケイタの胸中	7日目07:00	7日目23:00	[縁07-11]	ジュンゴ死亡時で、ケイタが仲間にいる場合、[縁07-09]を見ていない場合のみ出現。またはケイタ説得後、ケイタが仲間にならなかった場合に出現
[縁07-16]	最強の男に	7日目07:30	7日目23:00	[縁07-14]	

◉アイリ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁08-01]	ひねくれアイリ	3日目10:00	3日目19:30	[必3-02]、[必3-03]	[必3-12]後消滅
[縁08-02]	アイリの夢	3日目13:00	6日目21:30	[縁08-01]、[必3-08]	[必3-12]～[必4-06まで一時消滅。[必4-13]～[必4-14]か[必4-15]にまで一時消滅
[縁08-03]	フキゲンなアイリ	4日目09:30	4日目11:00	[必4-03]	[必4-05]後消滅
[縁08-04]	女子高生の憩い	4日目12:00	4日目23:00	[必4-06]、[縁08-02]	[必4-13]～[必4-14]か[必4-15]まで一時消滅
[縁08-05]	ひねくれた理由	5日目06:30	6日目21:30	[縁08-02]	
[縁08-06]	アイリの女性批評	5日目11:30	5日目23:00	[必5-10]	
[縁08-07]	思い出の地の危機	6日目07:00	6日目21:30	[縁08-05]	
[縁08-08]	新たな夢を	7日目07:00	7日目23:00	[縁08-07]	アイリが仲間になっている場合のみ出現
[縁08-09]	さらに新たな夢を	7日目07:30	7日目23:00	[縁08-08]	アイリ、オトメが仲間になっている場合のみ出現
[縁08-10]	栄の惨状	7日目07:00	7日目23:00		アイリが仲間にいる場合、[縁08-07]を見ていないか、オトメを説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはアイリ説得後、アイリが仲間にならなかった場合に出現
[縁08-11]	アイリの疑問	7日目07:30	7日目23:00	[縁08-10]	

◉ジュンゴ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁09-01]	不思議な名古屋男	3日目13:00	3日目19:30	[必3-06]	[必3-12]後消滅
[縁09-02]	ジュンゴの拾い物	3日目14:00	3日目19:30	[縁09-01]、[必3-08]	[必3-12]後消滅
[縁09-03]	ねむねむジュンゴ	4日目09:30	4日目11:00	[必4-02]	[必4-05]後消滅
[縁09-04]	ジュンゴとネコ	4日目12:00	6日目21:30	[必4-06]	[必4-13]～[必4-14]か[必4-15]まで一時消滅

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁09-05]	ネコに名前を	4日目19:30	6日目22:00	[必4-16]、[縁09-04]	[必6-21]後消滅
[縁09-06]	●●にゴハンを	5日目06:30	5日目18:30	[縁09-05]	[必5-18]後消滅
[縁09-07]	●●に芸を	5日目07:00	5日目16:00	[縁09-06]	[必5-17]後消滅
[縁09-08]	●●を探して	5日目16:00	6日目22:00	[必5-17]、[縁09-05]	[必6-21]後消滅
[縁09-09]	●●に別れを	7日目08:00	7日目23:00	[縁09-08]	ジュンゴが仲間にいる場合のみ出現
[縁09-10]	ジュンゴの決意	7日目08:30	7日目23:00	[縁09-09]	ジュンゴが仲間にいる場合のみ出現
[縁09-11]	ペットの惨状	7日目08:00	7日目23:00		ジュンゴが仲間にいる場合、[縁09-08]を見ていないと出現。またはジュンゴ説得後、ジュンゴが仲間にならなかった場合に出現
[縁09-12]	最後の茶碗蒸し	7日目08:30	7日目23:00	[縁09-11]	

◉フミ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁10-01]	フミの研究	3日目13:30	4日目19:30	[必3-08]	[必3-12]～[必4-13]まで一時消滅。[必4-16]後消滅
[縁10-02]	フミの健康	4日目09:30	4日目11:00	[必4-03]	[必4-05]後消滅
[縁10-03]	フミの基礎実験	4日目19:30	6日目21:30	[必4-16]	4日目開始時～[必5-02]まで一時消滅。
[縁10-04]	フミの応用実験	5日目07:30	5日目16:00	[縁10-03]	[必5-17]後消滅
[縁10-05]	フミの最終実験	5日目08:00	5日目16:00	[縁10-04]	[必5-17]後消滅
[縁10-06]	実験装置の入荷	5日目16:00	6日目21:30	[縁10-03]、[必5-17]	
[縁10-07]	フミの究極実験	5日目16:30	6日目21:30	[縁10-06]	
[縁10-08]	研究の行方	7日目07:00	7日目23:00	[縁10-07]	フミが仲間になっている場合のみ出現
[縁10-09]	フミの実験再開？	7日目08:30	7日目23:00	[縁10-08]	フミが仲間になっている場合のみ出現。ジュンゴの生死によって内容が変化
[縁10-10]	研究の意味	7日目07:00	7日目23:00		フミが仲間にいる場合、[縁10-07]を見ていないか、ジュンゴ生存時はジュンゴを、死亡時はダイチをそれぞれ説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはフミ説得後、フミが仲間にならなかった場合に出現
[縁10-11]	学究の徒	7日目07:30	7日目23:00	[縁10-10]	

◉オトメ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁11-01]	ジプスの医者	4日目15:30	4日目23:00	[必4-13]	
[縁11-02]	オトメと女の子	5日目06:30	5日目23:00		5日目14:00～[必5-14]まで一時消滅
[縁11-03]	続発する負傷者	5日目07:00	5日目23:00	[縁11-02]	5日目14:00～[必5-14]まで一時消滅
[縁11-04]	オトメの覚悟	5日目15:00	5日目23:00	[必5-14]	
[縁11-05]	増加する負傷者	6日目07:00	7日目23:00		
[縁11-06]	母親の資格	6日目07:00	7日目23:00	[縁11-05]	
[縁11-07]	母親としての自覚	7日目07:00	7日目23:00	[縁11-06]	オトメが仲間にいる場合のみ出現
[縁11-08]	名駅の様子	7日目07:30	7日目23:00	[縁11-07]	オトメが仲間にいて、[縁11-07]で「小春は任せろ」を選択した場合のみ出現。時間経過なし
[縁11-09]	栄の様子	7日目07:30	7日目23:00	[縁11-07]	オトメが仲間にいて、[縁11-07]で「小春は任せろ」を選択した場合のみ出現。時間経過なし
[縁11-10]	久屋大通の様子	7日目07:30	7日目23:00	[縁11-07]	オトメが仲間にいて、[縁11-07]で「小春は任せろ」を選択した場合のみ出現。時間経過なし
[縁11-11]	オトメの決意	7日目07:30	7日目23:00	[縁11-07]、[縁11-10]	

◉ロナウド

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁12-01]	正義のために	3日目14:00	3日目19:30	[必3-10]	[必3-12]後消滅

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁12-02]	スパイ疑惑の男	4日目17:30	5日目19:00	[必4-14]	[必5-20]後消滅
[縁12-03]	ロナウドの活動	4日目18:30	5日目19:00	[必4-15]	[必5-20]後消滅
[縁12-04]	暴徒の勝利	4日目17:30	4日目23:00	[縁12-02]か[縁12-03]	
[縁12-05]	暴徒の敗戦	5日目06:30	5日目19:00	[縁12-02]か[縁12-03]	
[縁12-06]	暴徒の壊滅	5日目11:00	5日目23:00	[必5-09]	
[縁12-07]	ロナウドの正義	5日目20:00	6日目21:30	[縁12-06]	
[縁12-08]	取り戻した正義	7日目07:00	7日目23:00		
[縁12-09]	正義の在るべき道	7日目07:30	7日目23:00		
[縁12-10]	大須の惨状	7日目07:00	7日目23:00		
[縁12-11]	人々のために	7日目07:30	7日目23:00		
[縁12-01]	正義のために	3日目14:00	3日目19:30	[必3-10]	[必3-12]後消滅
[縁12-02]	スパイ疑惑の男	4日目17:30	5日目19:00	[必4-14]	[必5-20]後消滅
[縁12-03]	ロナウドの活動	4日目18:30	5日目19:00	[必4-15]	[必5-20]後消滅
[縁12-04]	暴徒の勝利	4日目17:30	4日目23:00	[縁12-02]か[縁12-03]	
[縁12-05]	暴徒の敗戦	5日目06:30	5日目19:00	[縁12-02]か[縁12-03]	
[縁12-06]	暴徒の壊滅	5日目11:00	5日目23:00	[必5-09]	
[縁12-07]	ロナウドの正義	5日目20:00	6日目21:30	[縁12-06]	
[縁12-08]	取り戻した正義	7日目07:00	7日目23:00	[縁12-07]	名古屋ルートのみ出現
[縁12-09]	正義の在るべき道	7日目07:30	7日目23:00	[縁12-08]	名古屋ルートのみ出現
[縁12-10]	大須の惨状	7日目07:00	7日目23:00		ロナウドが仲間にいる場合、[縁12-07]を見ていないと出現。またはロナウド説得後、ロナウドが仲間にならなかった場合に出現
[縁12-11]	人々のために	7日目07:30	7日目23:00	[縁12-10]	

◉アルコル

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁13-01]	この醜い世界で	4日目15:30	4日目23:00	[必4-13]	
[縁13-02]	君の存在意義は	5日目06:30	5日目23:00		
[縁13-03]	選択の日に	6日目08:30	6日目22:00	[必6-21]	
[縁13-04]	疑問の答え	7日目07:00	7日目23:00		
[縁13-05]	光の差す方へ	7日目09:00	7日目23:00	[必7A-06]、[縁13-04]	
[縁13-06]	真の自由を	7日目09:30	7日目23:00	[縁13-05]	

◉デラデカ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	条件	備考
[縁14-01]	謎の男と警察官	3日目09:00	4日目17:00		4日目開始時～[必4-06]まで一時消滅
[縁14-02]	謎の男と被災者	4日目15:30	4日目23:00	[必4-13]、[縁14-01]	
[縁14-03]	謎の男と親子	5日目06:30	6日目16:30	[縁14-02]	
[縁14-04]	謎の男の正体	5日目07:00	6日目16:30	[縁14-03]	
[縁14-05]	デラデカの思案	5日目07:30	6日目16:30	[縁14-04]	
[縁14-06]	デラデカとの約束	6日目17:00	6日目18:00	[縁14-05]	バトル解説はP186

親密度変化イベントリスト

主人公と各キャラクターの間にある、目に見えないパラメータが親密度。ここでは親密度が上昇するすべての条件を紹介する。このデータを活用して効率よく親密度を上げ、絆ステージを高めていこう。

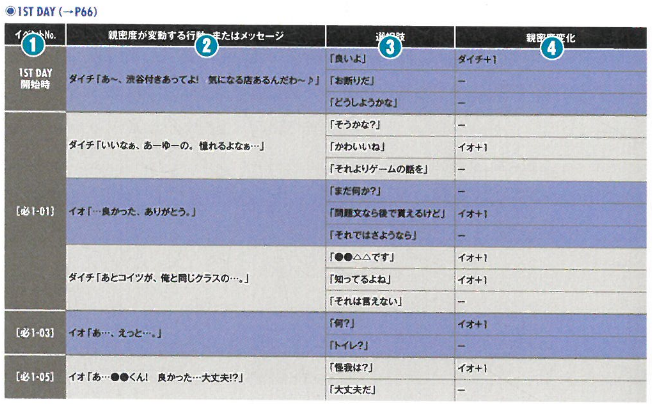
イベントによる親密度の変化

親密度は、各イベントでの行動や、選んだ選択肢によって変化する。この親密度が一定値を越えるとそのイベント後に絆ステージがランクアップする仕組みだ。親密度と絆ステージの関係は右の表のとおり。全体的な傾向として、仲間になるのが遅いキャラクターほど少ない親密度で絆ステージがランクアップする。ただし、アルコルだけはステージ4から5にするのが非常に困難なので、選択肢などで確実に親密度を上げておくようにしておこう。なお、7TH DAYには一度敵対したキャラクターを説得することができるが、ここで仲間にできるかどうかには絆ステージが関わっている。大阪ルートでは絶対に仲間にできないロナウドなどの特殊な例を除いて、仲間にできる可能性があるのは絆ステージが4以上のキャラクターのみだ。

◉キャラクターごとの親密度と絆ステージの関係

キャラクター	ステージ1	ステージ2	ステージ3	ステージ4	ステージ5
ダイチ	1	52	72	99	127
イオ	15	102	134	199	213
ジョー	12	76	99	119	145
マコト	11	60	92	110	129
ヤマト	24	49	63	86	118
ヒナコ	15	33	47	76	109
ケイタ	21	41	54	98	118
アイリ	22	38	70	114	136
ジュンゴ	22	49	60	82	111
フミ	22	34	53	91	119
オトメ	10	22	46	79	111
ロナウド	11	29	56	81	110
アルコル	20	29	40	53	115

《表の見方》


◉1ST DAY (→P66)

イベントNo. ❶	親密度が変動する行動、またはメッセージ ❷	選択肢 ❸	親密度変化 ❹
1ST DAY 開始時	ダイチ「あ～、渋谷付きあってよ! 気になる店あるんだわ～♪」	「良いよ」	ダイチ+1
		「お断りだ」	—
		「どうしようかな」	—
[必1-01]	ダイチ「いいなぁ、あーゆーの。憧れるよなぁ…」	「そうかな?」	—
		「かわいいね」	イオ+1
		「それよりゲームの話を」	—
	イオ「…良かった、ありがとう。」	「まだ何か?」	—
		「問題文なら後で貰えるけど」	イオ+1
		「それではさようなら」	—
	ダイチ「あとコイツが、俺と同じクラスの…。」	「●●△△です」	イオ+1
		「知ってるよね」	イオ+1
		「それは言えない」	—
[必1-03]	イオ「あ…、えっと…。」	「何?」	イオ+1
		「トイレ?」	—
[必1-05]	イオ「あ…●●くん! 良かった…大丈夫!?」	「怪我は?」	イオ+1
		「大丈夫だ」	—

❶ **イベントNo.**
本書が独自につけたイベントの番号。P66からのイベント一覧に対応している

❷ **親密度が変動する行動、またはメッセージ**
イベント内における行動、または選択肢を選ぶ際に表示されるメッセージ。なお、メッセージや選択肢中の「●●」は主人公の苗字を、「△△」は主人公の名前を表わしている

❸ **選択肢**
❷のメッセージに対応し、出現する選択肢

❹ **親密度変化**
行動内容、または選択した選択肢により親密度が変化するキャラクターと、親密度の変化量

親密度の変化する必須・任意イベント

ここでは、親密度の変化する必須イベントと任意イベントを、イベントが出現する日別に分けて紹介している。必須イベントは個々のイベントで獲得できる親密度は多くはないものの、基本的にゲームを進めるに当たって必ず見ることになるイベントなので、確実に親密度を高めることができる貴重なチャンス。効率よく絆ステージを高めていくためには、ここで親密度を上げておくことが重要となる。なお、任意イベントは見なくてもストーリーは進行するうえ、親密度の増加量も必須イベントと同様に多くはない。親密度を重視するなら、絆イベントを優先して発生させたほうが効率はいい。



必須イベントや任意イベントのなかには、複数のキャラクターの親密度を同時に上げられるものもある。

◉1ST DAY (→P66)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
1ST DAY 開始時	ダイチ「あ～、渋谷付きあってよ! 気になる店あるんだわ～♪」	「良いよ」	ダイチ+1
		「お断りだ」	—
		「どうしようかな」	—
[必1-01]	ダイチ「いいなぁ、あーゆーの。憧れるよなぁ…」	「そうかな?」	—
		「かわいいね」	イオ+1
		「それよりゲームの話を」	—
	イオ「…良かった、ありがとう。」	「まだ何か?」	—
		「問題文なら後で貰えるけど」	イオ+1
		「それではさようなら」	—
	ダイチ「あとコイツが、俺と同じクラスの…。」	「●●△△です」	イオ+1
		「知ってるよね」	イオ+1
		「それは言えない」	—
[必1-03]	イオ「あ…、えっと…。」	「何?」	イオ+1
		「トイレ?」	—
[必1-05]	イオ「あ…●●くん! 良かった…大丈夫!?」	「怪我は?」	イオ+1
		「大丈夫だ」	—
[必1-06]	イオ「『仲魔』になってて、 私たちと一緒に、戦ってくれる? …って事かな。」	「そうだ」	イオ+1
		「違うかな」	—
[必1-07]	ダイチ「いっ…△△、アイツら今何て言った!?」	「独房ね」	ダイチ+1
		「監禁だ」	ダイチ+1
		「聞いてませんでした」	—
	イオ「え…あの…ちょっと待って。何があったの?」	「それは秘密です」	—
		「監禁される」	ダイチ+1
		「独房ご招待だ」	ダイチ+1
	ダイチ「お…あ、ああ勿論! そこは当たり前っしょ。なぁ!?」	「当然」	イオ+1
		「仕方ない」	—
[必1-08]	ジョー「あ～ららら。いや、心外だなぁ…。 役に立つ情報あげるから、な?」	「要らん」	—
		「情報?」	ジョー+1
	ジョー「ふふふ～♪渡れるんだよね、歩道があるから。 正に夢の架け橋レインボー。」	「サッサと行こう」	—
		「れいんぼー♪」	ジョー+1
	ダイチ「う～～～ん…まぁ、どうせ今考えたトコで、 わかんないよなぁ、そんなの…。」	「まったくだ」	ダイチ+1
		「気が合うな」	ダイチ+1

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必1-09]	イオ「……。」	「早く歩け」	―
		「大丈夫?」	イオ+2
		「おんぶする?」	イオ+1
	イオ「あ、ううん…いいの。ごめんなさい。大丈夫…。」	「無理するな」	イオ+2
		「がんばれ」	イオ+1
		「おんぶする?」	イオ+1
[任1-01]	イベント開始時	―	マコト+1
[任1-03]	イベント開始時	―	ジョー+1

◉2ND DAY (→P78)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必2-01]	イベント開始時	―	ダイチ+10
	「深刻な顔でたたずむダイチを見つけた…。」	「どうした?」	ダイチ+1
		「寝てんの?」	―
	ダイチ「…だからさ、ここはそのうち会えるよなって、そういう流れだろ!?」	「そうだな」	ダイチ+1
		「逆ギレか」	―
[必2-02]	イベント開始時	―	マコト+10
	マコト「……! △△、コイツらを逃がすなっ!」	「何で?」	―
		「了解!」	マコト+2
	マコト「…●●、すまなかった。また助けられた。」	「大した事ない」	マコト+1
		「とても疲れた」	―
		「色々大変だな」	マコト+1
[必2-03]	ヤマト「さて…では話を始めよう。」	「いつでもどうぞ」	ヤマト+1
		「ボーッとする」	―
[必2-04]	イベント開始時	―	イオ+10
	イオ「私、大阪に行く。ちゃんと…何が起きてるか知りたいよ。」	「がんばろう」	イオ+2
		「度胸あるな」	―
[必2-05]	ダイチ「そうかも知んないけど、ジョーさんが言うと全っ然説得力ない…。」	「全くだ」	―
		「そうでもない」	ジョー+1
	ヤマト「時間通りだな、●●くん。ン…全員来たか。」	「強いんだね」	―
		「待たせたな」	ヤマト+1
	ダイチ「お、おおモチロン! …でもさ、見つかるか? 大阪、知らねーし…。」	「見付けるよ」	ジョー+1
		「分からない」	―
[必2-06]	攻撃する前に「説得」する(1回のみ)	―	フミ+2
[必2-08]	ダイチ「いないな、和久井。どこ行ったんだよ、アイツ…。」	「疲れたな」	―
		「頑張って探そう」	ケイタ+2
	イオ「あ、ご、ごめんな…、…きゃっ!」	「大丈夫?」	イオ+2
		「何だありゃ」	―
	ヒナコ「ウチ、九条緋那子(クジョウ　ヒナコ)! この人ら逃がすから手伝って!」	「任せろ」	ヒナコ+1
		「仕方ない」	―
	ダイチ「は?　黄色い制服…?」	「ジプスだろ」	ヒナコ+1
		「自衛隊かな」	―
	ダイチ「いやぁ…その。どうなんだろう、△△…。」	「いいじゃん」	ヒナコ+1
		「怒られる」	―
[必2-09]	イオ「あの…。」	「何?」	イオ+1
		「早く言え」	―

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必2-09]	ダイチ「ティモールは関係ないっ! …でも、さすが新田さん! いい案かもしんないよ、な?」	「気づいてた」	イオ+1
		「素晴らしい」	ダイチ+1
[必2-10]	イベント開始時	―	ケイタ+20
	ケイタ「ああ…、何やその女。」	「仲間だ」	ケイタ+1
		「入部希望です」	―
		「ケイタのファン」	―
	イオ「あ…!」	「どうした?」	イオ+1
		「早く言え」	―
	ダイチ「いいい行こう、△△! …じゃないと、アイツ死んじゃう!」	「仕方ない」	―
		「助けるぞ!」	ケイタ+2
	ケイタ「この動画は…。俺は死ぬはずやったって事か?」	「そうだ」	ケイタ+1
		「感謝しろ」	―
[必2-11]	ヒナコ「何、そのジプスって局長、ここにおるん?」	「そうだ」	―
		「ジプスは組織の名前」	ヒナコ+1
[必2-12]	ヤマト「さて…街の状況は見たな。君の意見を聞こう。」	「悪魔だらけだ」	―
		「予想もつかない」	ヤマト+2
		「意見などない」	―
[必2-13]	ヤマト「…戻ったか。仲間の様子は?」	「動揺してる」	―
		「大丈夫」	ヤマト+1
		「任せとけ」	ヤマト+1
	ヤマト「△△…指揮を任せる。南のメラクを撃退しろ。」	「了解だ」	ヤマト+2
		「ええ!?」	―
	ケイタ「まぁ、こんなモンやな。何やコイツ…。」(ケイタ生存時のみ)	「悪魔じゃないな」	ケイタ+1
		「メラクでしょ?」	―
	ダイチ「はぁ、助かった…。ホント何なんだよ、アレ?」(ケイタ死亡時のみ)	「悪魔じゃないな」	ダイチ+1
		「メラクでしょ?」	―
[必2-15]	「ケイタはおもむろに何かを差し出した…。」	「これは?」	ケイタ+1
		「土産?」	ケイタ+1
		「面妖な」	―
	ダイチ「つーかさ、物資の運搬ならあんま戦ったりしなそうじゃん? 俺、トラックとか運転できるし!」	「それでか」	―
		「頼んだぞ」	ダイチ+1
[任2-01]	イベント開始時	―	イオ+10
[任2-02]	イベント開始時	―	ジョー+10
[任2-03]	イベント開始時	―	ダイチ+20
	ダイチ「あぁ…△△、か。悪い、何か俺のせいで…。」	「そうだね」	―
		「みんなも動揺してる」	ダイチ+1
	ダイチ「…あ~クソッ!　何の話してんだ俺!」	「何でも言え」	ダイチ+1
		「本当に迷惑だ」	―
		「いつもの事だ」	―
[任2-04]	イベント開始時	―	イオ+20
	イオ「…何でこんなに…、なっちゃったんだろう…。」	「分からない」	―
		「仕方ない」	―
		「お陰で一緒だ」	イオ+1
[任2-05]	イベント開始時	―	ジョー+20

◉3RD DAY (→P96)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
3RD DAY 開始時	マコト「●●、入るぞ。あ…す、すまない。」	「別にいい」	マコト+1
		「またか」	–
		「えっち!」	–
	「マコトは動揺している…。」	「早く話せ」	–
		「何の話?」	マコト+1
	マコト「●●…頼む。新田と秋江を連れて、 名古屋へ向かって欲しい。」	「わかった」	マコト+2
		「ヤダ」	–
[必3-01]	イオ「あ…●●くん。あの、マコトさんから名古屋の話、 聞いたよ…。」 ([任3-01]で「後でいいよ」を選択した場合のみ)	「大丈夫?」	イオ+2
		「ダイチがピンチ」	–
	ジョー「や~ごめんごめん。スッカリ遅れちゃったわ。ははは…。」 ([任3-02]で「分かった」を選択した場合のみ)	「いいよ」	ジョー+2
		「遅刻魔め」	–
	マコト「…全員そろったな。協力に感謝する、ありがとう。」	「気にするな」	マコト+2
		「気にしろ」	–
[必3-02]	イベント開始時	–	アイリ+10
	アイリ「ふ~ん、そうなんだ。あ…って事はジュンゴの動画も 見た!?」(先に[必3-03]をクリアした場合のみ)	「見た」	アイリ+1
		「はて?」	–
	アイリ「あ、その…ダイチって人? 居場所とか、 全然わかんないけど探す方法はあると思う。」 (先に[必3-03]をクリアした場合のみ)	「へぇそう」	–
		「どうやって?」	アイリ+1
	ジョー「なるほどね…。どうする、△△くん。」 (先に[必3-03]をクリアした場合のみ)	「探そう」	アイリ+1
		「どうしよう」	–
	アイリ「ふ~ん、そうなんだ。でもさ…ちょっと遅くない? もう少し早ければ…。」([必3-03]をクリアしていない時のみ)	「ごめんね」	アイリ+1
		「手遅れかな?」	アイリ+1
	ジョー「なるほどね…。どうする、△△くん。」 ([必3-03]をクリアしていない時のみ)	「ジュンゴも探そう」	アイリ+2
		「どうしよう」	–
[必3-03]	イベント開始時	–	ジュンゴ+10
	イオ「志島くん、見つからないね。こんなに広いんだもん、 時間かかりそう…。」	「がんばろう」	ダイチ+2
		「あきらめよう」	–
	ジュンゴ「……。鳥居純吾(トリイ ジュンゴ)。 …ジュンゴの敵? 味方?」	「敵」	–
		「味方」	ジュンゴ+1
	ジュンゴ「ありがとう。…ジブス?」	「違う」	–
		「応援だ」	ジュンゴ+1
		「ダイチ探索隊」	–
[必3-04]	イベント開始時	–	フミ+10
	フミ「……。」	「可愛い」	フミ+1
		「大阪にいたね」	イオ+1
	フミ「……。ん…誰」	「ジプスだ」	フミ+1
		「●●△△だ」	フミ+1
		「正義の味方」	–
	フミ「携帯電話が使えないのはそのせいだろうけど…何で?」	「知るか」	–
		「操られてた」	フミ+1
		「悪魔のせいだ」	フミ+1
[必3-05]	ジョー「ねぇ、△△くん。『ニカイア』だっけ? あれって誰が作ったんだろうか。」	「知るか」	–
		「気になる」	ジョー+1

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必3-05]	ジョー「ジプスじゃない、か…。うぅむ…やっぱしわからんねぇ。」	「サイト調べる?」	ジョー+2
		「誰かに訊く?」	ジョー+1
		「どうでもいい」	–
[必3-06]	イベント開始時	–	ジュンゴ+10
	ダイチを解放した	–	ダイチ+2
	ダイチ「ぶはぁっ…! た、た、助かったぁ。」	「大袈裟だ」	–
		「無事か?」	ダイチ+1
		「うるさいな」	–
	ジュンゴ「……? ジュンゴがどうしたの?」	「ニカイアだ」	–
		「死に顔動画だ」	ジュンゴ+1
		「助けたんだ」	ジュンゴ+1
	ジュンゴ「ジュンゴ、嬉しい。ありがとう。」	「いいよ」	ジュンゴ+2
		「疲れた」	–
		「借りは返せ」	ジュンゴ+1
	フミ「あれ…ジュンゴ生きてる。良かった良かった。」	「遅かったな」	–
		「お疲れさん」	フミ+1
	イオ「えっと…志島くんは助けたし、鳥居くんも、無事だよね。 ●●くん、どうしようか。」	「名古屋支局の奪還」	アイリ、ジュンゴ、フミ+2
		「どうしよう」	–
[必3-07]	ダイチを解放した	–	ダイチ+2
	ダイチ「さ、サンキュ…。助かったよ…。」	「無事か」	ダイチ+1
		「ケガは?」	ダイチ+1
		「ジュンゴが」	–
	イオ「えっと…志島くんは助けたし、鳥居くんも、無事だよね。 ●●くん、どうしようか。」	「名古屋支局の奪還」	アイリ、フミ+2
		「どうしよう」	–
[必3-08]	ロナウド「勝てぬ相手に挑まぬなら、 俺は正義など口にはしない!」	「アホか」	–
		「かかって来い」	ロナウド+1
		「お前が悪だ」	–
	ロナウド「…どう見ても簡単な相手じゃない。 争っている場合か!」	「ありがとう」	ロナウド+2
		「敵のくせに」	–
	マコト「それよりみんな、良く頑張ってくれたな。」	「疲れた」	マコト+2
		「余裕だ」	マコト+2
		「散々だ」	マコト+1
[必3-09]	フミ「ま、そゆ事。他に質問は?」	「何者なんだ?」	フミ+1
		「まいったな」	フミ+1
		「役に立たないな」	–
	フミ「まずはそこじゃん。何でそんな事すんの?」	「殺す?」	–
		「助ける?」	フミ+1
		「ビビらせる?」	–
	フミ「じゃ、結果から予想してみようか? 今までアンタたち何した?」	「がんばった」	–
		「悪魔倒した」	–
		「ドゥベとか倒した」	フミ+1
[必3-10]	イベント開始時	–	ロナウド+10
	ロナウド「先輩は…ジプスを牛耳る峰津院家の存在に辿り着き…。 …そして消えた。」	「消えた?」	ロナウド+1
		「ウソつけ」	–
[必3-11]	ジョー「いやさぁ…ドゥベでしょ、メラクでしょ、んでフェグダ。 もう3回だよ?」	「何が?」	–
		「タワー?」	ジョー+1

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必3-11]	ジョー「さっすがに何かあるとしか思えないでしょ、コレは。」	「そうだね」	ジョー+1
		「そうかな」	—
[必3-12]	マコト「全てキミたちのお陰だ、本当に感謝している。」	「別にいい」	マコト+1
		「何かくれ」	—
	アイリ「あーえっと、あのさ。それでこれ…。」	「ありがとう」	アイリ+1
		「ゲテモノか」	—
	ジュンゴ「△△。ジュンゴ、作った。」([縁9-01]前)	「ありがとう」	ジュンゴ+1
		「なぜだ…」	—
	ジュンゴ「△△。ジュンゴ、作った。」([縁9-01]後)	「ありがとう」	ジュンゴ+1
		「またか…」	—
	マコト「成り行きなど関係ない、ジプスは喜んで キミたちを迎えるさ。」	「良かったな」	—
		「貴重な戦力だからな」	—
		「ありがとう」	マコト+1
[任3-01]	イベント開始時	—	イオ+20
	イオ「あ…用事…だよね? ごめんね、少し待って。」	「かまわない」	イオ+1
		「急ぐ」	—
	イオ「……。ごめん…●●くん、私に用事、だよね…?」	「後でいいよ」	イオ+2
		「名古屋行くぞ」	—
[任3-02]	イベント開始時	—	ジョー+10
	ジョー「ま…ダイチくんピンチだし。時間には行くよ、新橋だろ? それでいいかい?」	「すぐ来い」	—
		「分かった」	ジョー+2
[任3-06]	ヤマト「君か…△△。ご苦労だった。」	「別にいい」	ヤマト+1
		「余裕だ」	ヤマト+1
		「疲れた」	—

◉4TH DAY (→P120)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
4TH DAY 開始時	マコト「●●、入るぞ…。い、いいか?」	「どうぞ」	マコト+1
		「入れば?」	マコト+1
		「えっち!」	—
	マコト「いや…何かあったというワケではないんだが。1つ連絡事項がある。」	「連絡事項?」	マコト+1
		「早く言え」	—
	マコト「……? 何を言っている、男性と女性が 一緒のはずがないだろう。」	「当たり前だ」	イオ+1
		「残念無念」	—
[必4-01]	ヤマト「……。さて、君の見解を聞こう。」	「何が?」	—
		「弱い」	ヤマト+1
		「疲れた」	—
[必4-02]	マコト「…●●か!? すまないが悪い知らせだ。」	「聞きたくない」	—
		「何?」	マコト+2
[必4-03]	マコト「…●●か!? すまないが悪い知らせだ。」	「聞きたくない」	—
		「何?」	マコト+2
[必4-04]	謎の男「…来たね。可能性の子…新しき息吹たち。」	「誰だ!」	—
		「危ないぞ!」	アルコル+1
	憂う者「私は憂い、私は想い、私は求める。…輝く者よ、君は何者だ?」	「●●△△だ」	アルコル+1
		「知るか」	—

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必4-04]	ダイチ「お、おい△△…! アイツさっきから何を…。」	「黙ってろ」	—
		「分からない」	ダイチ+1
[必4-08]	ヤマト「…興味深い男だ。いや…あるいは危険な男、か。」	「失礼だな」	—
		「ほめ言葉か」	ヤマト+2
[必4-09]	イベント発生時	—	アルコル+10
	憂う者「…ああ、君か。久しいね、輝く者よ。」	「出た!」	—
		「お前か」	アルコル+1
[必4-10]	イオ「生きるために必要だったから、今まで何となく使ってたけど…。ちゃんと考えなきゃ…って思って。」	「そうかな」	—
		「一緒に考えよう」	イオ+1
	イオ「あ、うん…そっか。じゃあさ、呼び出すとどうやって すぐに出て来るの…かな。」	「知るか」	—
		「謎だね」	イオ+1
	イオ「……? でも…ターミナルって、どうやって動いてるんだろ…。」	「聞いてみたら?」	イオ+1
		「さぁ?」	—
	イオ「うん、きっとフミさんなら…。私、今度聞いてみるね。」	「手伝うよ」	イオ+1
		「頑張って」	—
[必4-11]	フミ「メンドクサイ。何この馬鹿っぽい説明。」	「分かった」	フミ+1
		「分からない」	—
[必4-12]	イオ「あの…違うの。フミさんに聞いたターミナルの話、整理したくて…。」	「あれか」	イオ+1
		「では一緒に」	イオ+2
	イオ「うん…じゃあさ、悪魔はどうなんだろう?」	「そうだろ」	イオ+1
		「違うかも」	—
	イオ「あれって…やっぱりどこかから情報を受信して、そこから作ってるのかな…って。」	「そうだね」	イオ+1
		「そうなの?」	—
[必4-13]	ダイチ「おっと△△くん…! いいトコに来た、ちょっとこの辺の人たちを並ばせてくれないかな?」	「ヤダ」	—
		「いいよ」	ダイチ、イオ+1
	イオ「だから…ほんの少しだけだけど、ジプスの食糧 …わけようって話したんだけど…。」	「大丈夫なの?」	ダイチ、イオ+1
		「勿体ないな」	—
[必4-14]	イベント開始時	—	ジョー+20
	戦闘でロナウド生存	—	ロナウド+2
[必4-16]	ヤマト「君の判断を信じよう。さて…君はどこに付く?」	「東京」	マコト、ダイチ、イオ、ジョー+2
		「大阪」	ヒナコ、オトメ、ケイタ+2
		「名古屋」	フミ、アイリ、ジュンゴ+2
[必4-17]	イベント開始時	—	ロナウド+1
[任4-03]	イベント開始時	—	ジョー+5
[任4-04]	イベント開始時	—	ロナウド+10
	ロナウド「ちょうどいい、前に俺が話した事を覚えているか?」	「先輩の話?」	ロナウド+1
		「何だっけ?」	—
	ジプス局員「ヤツめ…姿を現さないと思えば、我々に顔を知られたと見て、●●さんたちに近づく気か!」	「気をつける」	—
		「大袈裟な」	ロナウド+2
[任4-05]	イベント開始時	—	アイリ+10
	アイリ「え~と…見る?何か良く分かんないけど。」	「うん」	—
		「嫌じゃない?」	アイリ+1
[任4-06]	ロナウド「ところで、俺の先輩の話だが。彼の娘を探そうと思うんだが、お前に何か心当たりは…。」	「見つけたよ」	ロナウド+1
		「手帳がある」	ロナウド+2
	ロナウド「…だが目的は何だ? 待て…手帳に続きがある…。計画文書…専用サーバだと?」	「ヤマトのだ」	ロナウド+1
		「ジプスのだ」	—

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[任4-06]	ロナウド「ヤツが自分の機密情報を隠す場所…。どこだ…教えてくれ、先輩…。」	「やはりジプス?」	―
		「大阪本局かな」	ロナウド+1
	ロナウド「…あの時は何者かによって外部から支局のコンピュータがハッキングされ、助かったがな。」	「知ってるかも」	ロナウド+1
		「何者か?」	―

◉5TH DAY (→P140)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
5TH DAY 開始時	イオ「△△くん…あの、起きてる?」	「どうぞ」	イオ+1
		「入れば?」	イオ+1
		「えっち!」	―
	イオ「…あの、おはよう。えっと…。」	「早く話せ」	―
		「おはよう」	イオ+1
	フミ「んと、それって誰だろ…。ジプスの事だから、ジプスの人…だよね。」	「フミだろ」	イオ+1
		「いるかな」	―
[必5-01]	イオ「えっと…確か、あの時は…。」	「探し物?」	イオ+1
		「どの時?」	イオ+1
		「ヒマなの?」	―
	イオ「△△くん、ごめんね。一緒に行ってくれ…ないかな。」	「もちろん」	イオ+1(初回のみ)
		「ヤダ」	―
	イオ「これ…△△くんからフミさんに渡してもらっていい?」	「分かった」	イオ+1(初回のみ)
		「メンドクサイ」	―
[必5-02]	イベント開始時	―	フミ+1
[必5-06]	ヤマト「未明から東京で、神経毒による死亡者が急増している。…君はどう見る。」	「ロナウド」	―
		「セプテントリオン」	ヤマト+1
	ヤマト「…我々ジプスが、古来より日本の霊的防衛を担ってきた事は話したな?」	「聞いた」	ヤマト+1
		「いつ?」	―
[必5-07]	イベント開始時	―	アルコル+1
	憂う者「やぁ…輝く者。…君に会えて嬉しいよ。」	「待ちぶせか」	―
		「何だこのやろう」	―
		「やぁどうも」	アルコル+1
[必5-08]	イベント開始時	―	マコト+1
[必5-09]	イベント開始時([任5-08]、[任5-09]後のみ)	―	ヤマト+2
	ダイチ「…撃墜、か。でで、でもどうやって?」	「パスパタ」	ヤマト+1
		「シヴァを使う」	ヤマト+1
		「分かりません」	―
	ヒナコ「ふぅん…そんで、シヴァが必要なワケや…それから?」	「カーマが必要」	ヤマト+1
		「もう1体いる」	ヤマト+1
		「分かりません」	―
	イオ「あ…あの…それで、その、シヴァとカーマ…って、どうやって復活させれば…?」	「シヴァは踊り」	ヤマト+1
		「分かりません」	―
	ダイチ「え、と…そんで、その。もう1匹は…?」	「カーマは色気」	ヤマト+1
		「分かりません」	―
[必5-10]	イベント開始時	―	アイリ+10
	アイリ「さて…と。ね、大丈夫って言ったでしょ! △△、カーマ連れて行こ?」	「どうだか」	―
		「そうだな」	アイリ+1
[必5-11]	イベント開始時	―	ヒナコ+10

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必5-12]	イベント開始時	―	マコト+2
[必5-14]	イベント開始時	―	オトメ+20
[必5-14]	マコト「ムッ…●●! 通天閣へ向かうつもりか?」	「そうだ」	マコト、オトメ+1
		「別に」	―
	マコト「オトメ、●●。無事で何よりだ。」	「無事だ」	―
		「マコトも」	マコト+1
[必5-15]	マコト「ムッ…●●! 通天閣へ向かうつもりか?」	「そうだ」	マコト+1
		「別に」	―
[必5-18]	ヤマト「さて…諸君、すまなかったな。では晩餐を続けよう。」	「ふざけるな」	―
		「なぜ秘密に?」	―
		「計画文書は?」([任5-12]後のみ)	ヤマト+2
[必5-19]	イベント開始時	―	アルコル+1
	輝く者「ポラリスが問うのは、人の「種としての意思」だ。1人の意見など聞き入れられまい。」	「じゃあ安心」	―
		「どうすれば?」	アルコル+1
[任5-08]	ヒナコ「あ…ところで何? ウチに用やろ。」	「踊って下さい」	ヒナコ+2
		「色気を出して下さい」	―
[任5-09]	アイリ「は…な、何言ってるワケ!? こんな時に発情しなくても…。」([任5-08]後のみ)	「ヒナコはOK」	アイリ+2
		「アイリじゃダメか」	アイリ+2
[任5-11]	イベント開始時	―	ロナウド+2
[任5-12]	イベント開始時	―	ロナウド+2
	ロナウド「この現状を打破し、ジプスの横暴を正すには、それしかない!」	「覚えておく」	―
		「分かった」	ロナウド+1

◉6TH DAY (→P166)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
6TH DAY 開始時	イオ「だったら…私たち、それに賛成できるのかとか…いっぱい考えなきゃだと思う。」(イオ生存時のみ)	「そうだね」	ダイチ、イオ+1
		「そうかな」	―
[必6-01]	イベント開始時	―	イオ、ヤマト+2
	ヤマト「さて…△△、そこにいるな? …聞いていたか。」(イオ生存時のみ)	「バレたか」	ヤマト+1
		「いませんよ」	―
		「イオを泣かすな」	イオ+1
[必6-02]	イベント開始時	―	ジュンゴ、ロナウド+2
[必6-04]	イベント開始時	―	マコト、ジョー+2
[必6-06]	イベント開始時	―	ダイチ、ケイタ+2
	ダイチ「できればさ…そういうの、避けたいじゃん?」	「そうだな」	ダイチ+2
		「別に」	ケイタ+2
	ダイチ「アレってさ…実際の所どうなん? 皆とかさ、賛成してるヤツとそうでもないヤツ、いるっしょ…。」(ケイタ死亡時のみ)	「そうだな」	ダイチ+1
		「そうかな」	―
	ダイチ「実力主義とかじゃなくてさ、もっと皆で上手くやってく方法ってどっかにねーモンかなぁ?」(ケイタ死亡時のみ)	「きっとある」	ダイチ+1
		「あるワケない」	―
[必6-08]	イベント開始時	―	ヒナコ、オトメ+2
	ヒナコ「仲間やったら、どんな困難でも、力を合わせて、乗り切る方法を探して行くべきなんちゃう!?」(オトメ死亡時のみ)	「探せるかな」	―
		「その通りだ」	ヒナコ+1
[必6-10]	イベント開始時	―	アイリ、フミ+2
[必6-12]	イベント開始時	―	ロナウド+1

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必6-12]	ロナウド「しかし…何て大きさだ! 峰津院め、こんなに巨大な方陣で一体何を始める気なんだ!?」	「攻撃かな」	—
		「召喚かな」	ロナウド+1
	ロナウド「…抜けられたな。何事もなくて良かった。」	「そうだね」	ロナウド+1
		「別に平気だ」	—
[必6-14]	ヤマト「しかし驚いたよ。まさか私の案内もなしに、君が都庁の方陣まで見つけるとは。」	「見つけてない」	—
		「あの方陣は?」	ヤマト+1
	「……。」	「決まりだな」	ダイチ、イオ、ジョー、マコト、ヒナコ、ジュンゴ、フミ、ケイタ、アイリ、オトメ+1
		「やっぱり止めよう」	—
	ヤマト「アリオトを札幌へ向かわせるために東京タワーの電源を落とした事は、覚えているか?」	「覚えてる」	ヤマト+1
		「忘れてた」	—
[必6-15]	ヤマト「△△、どうする? 君はどのチームを、率いるかね?」	「東京」	ダイチ、イオ、ジョー、マコト+1
		「大阪」	ヒナコ、ケイタ、オトメ、ロナウド+1
		「名古屋」	アイリ、フミ、ジュンゴ+1
[必6-16]	イオ「…私、怖いんだ。死んじゃうの…怖くて…。」	「当たり前」	イオ+1
		「甘えるな」	—
		「そうだな」	イオ+1
	イオ「だって…。私が、やるしかない…。」	「生き残れ」	—
		「守るよ」	イオ+1
[必6-17]	イベント開始時	—	イオ+1
	イオ「あ…は、はい…。大丈夫…です。」	「生きてる?」	—
		「具合悪い?」	イオ+1
[必6-18]	イベント開始時	—	イオ+10
[必6-21]	ダイチ「△△…どどどど、どうすんだよ!?」	「マコトに味方!」	マコト+2
		「ロナウドに味方!」	ロナウド+2
		「どっちも止める!」	—
	ダイチ「何でこうなるんだよっ! おい、△△っ…! お前も何とか言ってくれよっ!」(マコト死亡時のみ)	「仕方ない」	ロナウド+1
		「やり過ぎだ」	ダイチ+1
[必6-22]	ヤマト「…私の望みは、世界の再興のみ。大局を見ろ、貴様らの迷いなど、知った事ではない。」	「ひどいな」	—
		「まったくだ」	ヤマト+1
[必6-23]	ダイチ「頼む、△△…! 俺だけじゃ、何もできねーんだ! お前の力を貸してくれっ!」	「いいよ」	ダイチ、イオ、ヒナコ、ジュンゴ+2
		「待って」	—
[必6-24]	ヤマト「…私と手を携え、共に人間を真の強者へと、導こうではないか!」	「いいよ」	ヤマト、ケイタ、マコト、フミ+2
		「待って」	—
[必6-25]	ロナウド「△△くん…君は俺の友人だ。どうか…俺の理想に、君の力を貸してはくれないか!」	「いいよ」	ロナウド、アイリ、オトメ、ジョー+2
		「待って」	—
[必6-26]	憂う者「…それでも君は構わないと? それが君の出した答えなのか?」	「そうだ」	アルコル+10
		「違う」	—
[任6-01]	イベント開始時	—	アルコル+1
	憂う者「やぁ…輝く者よ。この前は済まなかったね。」	「別にいい」	アルコル+1
		「ふざけるな」	—
		「何か理由が?」	アルコル+2
[任6-02]	イベント開始時	—	アルコル+1
	アイリ「もうっ…複雑だよ! △△、何か言ってあげて!?」	「分からない」	—
		「友人だ」	アルコル+2
[任6-03]	イベント開始時	—	ヤマト+1
[任6-04]	イベント開始時	—	ダイチ、フミ+1

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[任6-04]	ダイチ「何か…世界は全部、情報による物質の構成でしかない?とか、フミが言ってたって…。」	「言ってた」	ダイチ+1
		「そうだっけ」	—
	フミ「うわ、馬鹿発見。アンタの脳ミソこそ理解不能。え〜と、△△はわかった?」	「分からん」	—
		「なるほど」	フミ+1
[任6-04]	ダイチ「アイツ…死に顔動画は、未来の予知じゃないって、言ったらしいじゃん?」([任6-02]後のみ)	「言った」	ダイチ+1
		「そうだっけ」	—
[任6-07]	暴徒「う…。そ、そりゃ俺だって、このままじゃ悔しいが…。」	「ロナウドがいる」	ロナウド+2
		「諦めろ」	—
[任6-08]	イベント開始時	—	フミ+10
	フミ「だけど考えてみなよ。ダメなヤツがダメな原因って、才能の有無だけじゃないでしょ?」	「運の有無?」	—
		「努力の有無?」	フミ+1
	フミ「局長とか他の人の話を聞いて、今んトコどう思ってる?」	「実力主義に賛成」	フミ+2
		「実力主義に反対」	—
		「考え中」	—
[任6-09]	イベント開始時	—	アイリ+10
	アイリ「『やれば出来る』なんて、結局才能があった人の話とか、チャンスに恵まれた人の話じゃん。」	「強者の結果論だ」	アイリ+1
		「弱者の言い訳だ」	—
	アイリ「うん、そんな感じ! そういう社会になったら、みんな幸せになれるんじゃない?」	「そうだな」	アイリ+2
		「違うな」	—
[任6-10]	イベント開始時	—	ダイチ、ヒナコ+2
[任6-11]	イベント開始時	—	ヤマト+1
	ヤマト「東京と大阪、そして名古屋。この3都市もいずれ、福岡と同じ道を辿るだろう。」	「怖いね」	—
		「させない」	ヤマト+1
[任6-12]	イベント開始時	—	アイリ+1
[任6-16]	イベント開始時	—	イオ+10

◉7TH DAY・東京ルート(→P194)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必7T-02]	ヒナコ「セプテントリオンかと思って、急いで駆けつけてんけど…。何処にも姿が見当たらへんねん!」	「放っとけば?」	—
		「探さないと」	ダイチ、イオ、ヒナコ、ジュンゴ+1
[必7T-06]	ヤマト「おや…△△か。どうした、こんな所で。」	「うわぁ!」	—
		「久しぶりだね」	ヤマト+1
		「決着を付けよう」	ヤマト+1
[必7T-07]	イベント開始時	—	フミ+1
	フミ「それに、アンタたちの使ってるのも、死に顔サイト…つまり同じヤツから与えられたモノだよね?」	「そうだね」	フミ+1
		「そうなの?」	—
[必7T-08]	イベント開始時	—	ダイチ、ジュンゴ+1
[必7T-09]	イベント開始時	—	フミ+1
[任7T-03]	イベント開始時	—	ダイチ、フミ、アイリ、ヒナコ+1
	フミ「…ようするにソレって、もう一度おんなじ破壊が起こっちゃうだけじゃないの?」	「違うな」	ダイチ、ヒナコ、アイリ+1
		「そうかも」	フミ+1
[任7T-04]	イベント開始時	—	マコト+2
[任7T-05]	イベント開始時	—	ケイタ+2
[任7T-06]	イベント開始時	—	アイリ+2
[任7T-07]	イベント開始時	—	オトメ+2
[任7T-08]	イベント開始時	—	ジョー+2

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[任7T-09]	イベント開始時	—	ロナウド+2
[任7T-10]	イベント開始時	—	ヤマト+2

◉7TH DAY・大阪ルート(→P196)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必70-04]	ヤマト「さて…虫ケラども、何処に潜んでいる事やら。」	「東京?」	—
		「大阪?」	ヤマト+1
[必70-06]	イベント開始時	—	フミ+1
	フミ「それに、アンタたちの使ってるのも、死に顔サイト… つまり同じヤツから与えられたモノだよね?」	「そうだね」	フミ+1
		「そうなの?」	—
[必70-07]	イベント開始時	—	マコト、ヤマト+1
[必70-08]	イベント開始時	—	フミ+1
[任70-01]	イベント開始時	—	ヒナコ+2
[任70-02]	イベント開始時	—	ジュンゴ+2
[任70-03]	イベント開始時	—	イオ+2
[任70-04]	イベント開始時	—	ダイチ+2
[任70-06]	イベント開始時	—	アイリ+2
[任70-07]	イベント開始時	—	オトメ+2
[任70-08]	イベント開始時	—	ジョー+2

◉7TH DAY・名古屋ルート(→P198)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必7N-05]	イベント開始時	—	フミ+2
[必7N-06]	イベント開始時	—	フミ+1
	フミ「それに、アンタたちの使ってるのも、死に顔サイト… つまり同じヤツから与えられたモノだよね?」	「そうだね」	フミ+1
		「そうなの?」	—
[必7N-07]	イベント開始時	—	ロナウド、ジョー+1
[必7N-08]	イベント開始時	—	フミ+1
[必7N-09]	ヤマト「おや…△△か。どうした、こんな所で。」	「うわぁ!」	—
		「久しぶりだね」	ヤマト+1
		「決着を付けよう」	ヤマト+1
[任7N-01]	イベント開始時	—	ヒナコ+2
[任7N-02]	イベント開始時	—	ジュンゴ+2
[任7N-03]	イベント開始時	—	イオ+2
[任7N-04]	イベント開始時	—	ダイチ+2
[任7N-05]	イベント開始時	—	マコト+2
[任7N-06]	イベント開始時	—	ケイタ+2

◉7TH DAY・アルコルルート(→P200)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
7TH DAY 開始時	憂う者「……。仲間には、互いに呼び合う為の、 「名前」が必要なのでは?」	「考えが固い」	—
		「そうだね」	アルコル+1
[必7A-03]	イベント開始時	—	ヒナコ+2
[必7A-04]	イベント開始時	—	ジュンゴ+2
[必7A-05]	イベント開始時	—	イオ+2
[必7A-06]	イベント開始時	—	ダイチ+2

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必7A-09]	アルコル「ベネトナシュの気配はないが、どうにも、志島大地が、 落ち着かないらしいんでね。」	「放っとけば?」	—
		「探さないと」	ダイチ、イオ、ヒナコ+1
[必7A-10]	イベント開始時	—	フミ+2
[必7A-11]	イベント開始時	—	マコト+2
[必7A-12]	イベント開始時	—	ケイタ+2
[必7A-13]	イベント開始時	—	アイリ+2
[必7A-14]	イベント開始時	—	オトメ+2
[必7A-15]	イベント開始時	—	フミ+1
[必7A-16]	イベント開始時	—	アルコル+1
[必7A-17]	イベント開始時	—	フミ+1

◉LAST DAY・東京ルート(→P235)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
8日目開始時	ダイチ「あ~…あのさ、その事何だけど…。 ちょっと考えた事があるんだよね。一応、聞いてくれる?」	「どんなの?」	ダイチ+1
		「いらん」	—
[必8T-03]	ヒナコ「んなの無茶やで! 悪魔だけでも超常やのに、 それ以外なんて…なぁ?」	「龍脈は?」	ダイチ、イオ、ジュンゴ、ヒナコ、フミ+1
		「ヤマトはできた」	—

◉LAST DAY・大阪ルート(→P235)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必80-03]	ヤマト「さて…△△、君を試そう。我々の手元に残された、 その力とは何だ?」	「龍脈?」	ヤマト、マコト、フミ、ケイタ+1
		「分からん」	—

◉LAST DAY・名古屋ルート(→P235)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必8N-03]	ロナウド「例えばそう、悪魔のような…。 霊的な力を使うと言うのも、有り得ない話ではないはずだ。」	「龍脈?」	ロナウド、フミ、アイリ、オトメ、ジョー+1
		「分からん」	—

◉LAST DAY・アルコルルート(→P235)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必8A-03]	イベント開始時	—	ジョー+2
[必8A-04]	ダイチ「何かなかったかなぁ…。俺たちに使えて、 しかも普通じゃない、スーパーな力って。」	「龍脈は?」	アルコル、ダイチ、フミ、イオ+1
		「ヤマトに聞く?」	—

◉LAST DAY・回帰ルート(→P235)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
8日目開始時	ダイチ「それにさ…△△、アレ聞いた? 昨日ティコが言ってたんだけど…。」	「何の話?」	—
		「聞いてない」	—
		「存在が消滅する?」	ダイチ、イオ、ジュンゴ、ヒナコ+1
	ダイチ「う~ん…。じゃあ一応、聞いてくれる?」	「いいよ」	ダイチ+1
		「いらん」	—
[任8R-01]	アルコル「そしてその、不可能を可能にする力こそが、 君たち人間の持つ可能性の力なんだよ。」	「やってやる」	ダイチ、イオ、ジュンゴ、ヒナコ、アイリ+1
		「自信ない」	—
[必8R-03]	ヒナコ「んなの無茶やで! 悪魔だけでも超常やのに、 それ以外なんて…なぁ?」	「龍脈は?」	ダイチ、ヒナコ、フミ、オトメ+1
		「ヤマトはできた」	—

親密度の変化する縁イベント

ここからは、親密度の変化する縁イベントを紹介する。縁イベントでは各キャラクターに特化したエピソードが語られることもあり、全体的に親密度の増加量が多い。また、発生した時点で親密度が大幅に上昇するイベントが多いのも特長となっており、各キャラクターとの縁ステージを効率よく高めていくためには、縁イベントは無視することのできない要素といえる。なお、7日目は同じ陣営のキャラクターか、説得または決別したあとのキャラクターしか縁イベントが発生しない。



各キャラクターの内面に踏み込む内容なだけあって獲得できる親密度も非常に多い。優先的に発生させていこう。

◉ダイチ（→P286）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[緑01-01]	イベント開始時	—	ダイチ+10
[緑01-02]	イベント開始時	—	ダイチ+10
	ダイチ「おっ、△△じゃん!　ははっ、調子どうよ?」	「ダイチこそ」	ダイチ+2
		「ケガは?」	ダイチ+2
	ダイチ「でもアレはヤバかったね～。超死ぬかと思ったもん!」	「何で戻ってきた?」	—
		「ナイスタイミング」	ダイチ+1
	ダイチ「あの時の俺、ちょっとカッコよくなかった?」	「よかった」	ダイチ+2
		「わるかった」	—
[緑01-03]	イベント開始時	—	ダイチ+10
[緑01-04]	イベント開始時	—	ダイチ+10
[緑01-05]	イベント開始時	—	ダイチ+10
[緑01-06]	イベント開始時	—	ダイチ+10
	ダイチ「いやぁ～親友!　いいところに来たね! 一緒に悪魔でもどうだい!?」	「いいよ」	ダイチ+2
		「一人で頑張れ」	—
[緑01-07]	イベント開始時	—	ダイチ+10
[緑01-08]	イベント開始時	—	ダイチ+10
[緑01-09]	イベント開始時	—	ダイチ+20
	ダイチ「あ…行っちゃった…。ははは、怒らせちゃった…?」	「仕方ない」	—
		「当然だ」	ダイチ+1
[緑01-10]	イベント開始時	—	ダイチ+30
[緑01-11]	イベント開始時	—	ダイチ+10
	ダイチ「うは～痛てて…。ちょっとは勘弁しろっての。」	「元気?」	—
		「どうした?」	ダイチ+1
[緑01-12]	イベント開始時	—	ダイチ+10
[緑01-13]	イベント開始時	—	ダイチ+10
	ダイチ「…△△、頑張ろうぜ。こんなの早く終わりにしなきゃ…!」 （ダイチが仲間になっている場合のみ）	「ダイチ次第だ」	—
		「そうだな」	ダイチ+1
		「そうか?」	—
[緑01-14]	イベント開始時	—	ダイチ+20

◉イオ（→P287）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[緑02-01]	イベント開始時	—	イオ+10
[緑02-02]	イベント開始時	—	イオ+10
[緑02-03]	イベント開始時	—	イオ+10

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[緑02-03]	男「あぁ～ん?　何やねん、オマエ?」	「友達だ」	イオ+1
		「彼氏だ」	—
		「お前こそ何やねん」	—
[緑02-04]	イベント開始時	—	イオ+10
	おばちゃん「うん?　何や、アンタ?」	「友達です」	イオ+1
		「彼氏です」	—
		「お前こそ何やねん」	—
[緑02-05]	イベント開始時	—	イオ+20
[緑02-06]	イベント開始時	—	イオ+10
[緑02-07]	イベント開始時	—	イオ+10
	イオ「ごめんなさい…私…。△△くんだったらどうする…?」	「配る」	イオ+1
		「配らない」	イオ+1
		「川に捨てる」	—
[緑02-08]	イベント開始時	—	イオ+10
[緑02-09]	イベント開始時	—	イオ+10
	イオ「でも…よくわかったね?　私が本屋さんに用事あるって。」	「勘だよ」	イオ+1
		「神田だよ」	イオ+1
		「カンダタだよ」	—
	イオ「△△くんは、何の勉強したらいいと思う?」	「好きな勉強」	イオ+1
		「役に立つ勉強」	イオ+2
		「べんきょうってなに?」	—
[緑02-10]	イベント開始時	—	イオ+20
	イオ「自分の意見なんて…、人とぶつかるだけじゃない…。 だったら…合わせてた方が…。」	「そうだな」	—
		「いいや」	イオ+2
[緑02-11]	イベント開始時	—	イオ+30
[緑02-12]	イベント開始時	—	イオ+10
	イオ「いつも一緒にいてくれて、 私の背中を押してくれたから…。」	「どうも」	イオ+1
		「友達だから」	—
		「これからも」	イオ+2
[緑02-13]	イベント開始時	—	イオ+10
[緑02-14]	イベント開始時	—	イオ+10
	イオ「私はちょっと…その、街の様子が気になっちゃって。 それで…見に来たの。」	「ボロボロだ」	イオ+1
		「大した事ない」	—
[緑02-15]	イベント開始時	—	イオ+20
	イオ「何か私…、色んな人に助けてもらってるね。」	「感謝しろ」	—
		「こちらこそ」	イオ+1
		「ジョーは?」	—

◉ジョー（→P287）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[緑03-01]	イベント開始時	—	ジョー+10
	ジョー「お～、●●くんじゃないか。 やっぱ気になるよね、今週ヤンピョン読んでなくてさ～。」	「気になる」	ジョー+1
		「気にならない」	—
[緑03-02]	イベント開始時	—	ジョー+10
[緑03-03]	イベント開始時	—	ジョー+10
[緑03-04]	イベント開始時	—	ジョー+10

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁03-04]	ジョー「あはは、忘れちゃった。大阪の「たぬき」は何だっけ?」	「油あげのうどん」	−
		「油あげのそば」	ジョー+1
		「天カスのそば」	−
[縁03-05]	イベント開始時	−	ジョー+10
[縁03-06]	イベント開始時	−	ジョー+10
[縁03-07]	イベント開始時	−	ジョー+20
[縁03-08]	イベント開始時	−	ジョー+10
	ジョー「俺も共犯だったけどさ、あんまり面白いもんだから つい追い込んじゃったよぉ。」(マコト4後のみ)	「ナイス」	ジョー+1
		「ひどい」	−
	ジョー「ほ〜れほれ、ジョー兄さんに教えてごらん?」 ([縁04-04]未発生時のみ)	「年上」	マコト、ヒナコ、フミ、オトメ+1
		「同い年」	イオ+2
		「年下」	アイリ+2
[縁03-09]	イベント開始時	−	ジョー+10
	ジョー「結婚の約束もしちゃったしさ。これから大変だよ。」	「結婚?」	−
		「なぜ?」	−
		「おめでとう」	ジョー+1
[縁03-10]	イベント開始時	−	ジョー+10
[縁03-11]	イベント開始時	−	ジョー+10
[縁03-12]	イベント開始時	−	ジョー+30
[縁03-13]	イベント開始時	−	ジョー+10
[縁03-14]	イベント開始時	−	ジョー+10
	ジョー「ホント、君たちと会えて良かった。 昔からラッキーなんだよね。特に対人運っていうかさ〜。」	「こちらこそ」	ジョー+1
		「いい迷惑だ」	−
[縁03-15]	イベント開始時	−	ジョー+10
[縁03-16]	イベント開始時	−	ジョー+20

◉マコト(→P287)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁04-01]	イベント開始時	−	マコト+10
	マコト「…●●。すまないな、今は忙しいんだ。」	「大変そうだ」	マコト+2
		「つらそうだ」	マコト+1
[縁04-02]	イベント開始時	−	マコト+10
[縁04-03]	イベント開始時	−	マコト+10
	「マコトが女性の後ろ姿を見つめている…。」	「冷たいね」	−
		「気にするな」	マコト+1
[縁04-04]	イベント開始時	−	マコト+10
[縁04-05]	イベント開始時	−	マコト+10
[縁04-06]	イベント開始時	−	マコト+10
	マコト「…●●、聞いていたのか。 情けないところを見せてしまったな。」	「恩って?」	マコト+1
		「元気出せ」	マコト+2
		「やーい」	−
[縁04-07]	イベント開始時	−	マコト+20
	マコト「……! 何だと…。」	「気にするな」	−
		「ロナウドの話を聞こう」	ロナウド+1
[縁04-08]	イベント開始時([縁04-07]後のみ)	−	マコト+10
	イベント開始時([縁04-07]未発生時のみ)	−	マコト+20

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁04-08]	「マコトは言葉を詰まらせている。迷っているようだ…。」	「頑張れ」	マコト+1
		「早くしてよ」	−
	マコト「クッ…。私は…何を信じれば…。」	「ジプス」	−
		「自分」	マコト+2
		「ロナウド」	マコト+1
[縁04-09]	イベント開始時	−	マコト+30
[縁04-10]	イベント開始時	−	マコト+10
[縁04-11]	イベント開始時	−	マコト+10
[縁04-12]	イベント開始時	−	マコト+10
	マコト「もう戦う義務はないのに、悪魔に対処してくれているよ。 ジプスではなく個人としてな。」	「ヒマ?」	−
		「なぜ?」	マコト+1
[縁04-13]	イベント開始時	−	マコト+20

◉ヤマト(→P288)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁05-01]	イベント開始時	−	ヤマト+10
	ヤマト「●●くんか。聞いていたのか?」	「聞いてた」	ヤマト+1
		「聞いてなかった」	−
		「始末って…?」	ヤマト+1
	ヤマト「君たちを監禁しようとしたのは、そういう意図だ。」	「あ、そう」	ヤマト+1
		「なるほど」	ヤマト+2
		「冗談じゃない」	−
[縁05-02]	イベント開始時	−	ヤマト+10
[縁05-03]	イベント開始時	−	ヤマト+10
	ヤマト「やはりクズはクズ…。 訓練したところで使い物にならん。」	「仕方ない」	ヤマト+1
		「クビだな」	ヤマト+1
		「励まそう」	−
[縁05-04]	イベント開始時	−	ヤマト+10
	ヤマト「さて君は…どうだろうな?」([必4-08]未発生時のみ)	「使える駒だ」	ヤマト+1
		「使えない駒だ」	−
		「駒じゃない」	ヤマト+1
	ヤマト「どこでそのような素養を身に付けた? ぜひ聞きたいものだが。」([必4-08]発生後のみ)	「素養はない」	−
		「才能だろう」	ヤマト+1
		「秘密だ」	−
[縁05-05]	イベント開始時	−	ヤマト+10
[縁05-06]	イベント開始時	−	ヤマト+20
[縁05-07]	イベント開始時	−	ヤマト+10
	ヤマト「…先に話した、私の理想は理解したな?」	「理解した」	ヤマト+1
		「理想って?」	−
	ヤマト「お前は感じなかったか? あの社会が、 いかに愚かだったか。」	「感じる」	ヤマト+2
		「感じない」	−
[縁05-08]	イベント開始時	−	ヤマト+10
	ヤマト「賢明な君なら必ず私を選ぶ…。そう信じていたよ。」	「当然だ」	ヤマト+1
		「何となく」	−
	ヤマト「しかしそれはもう過去の事…。 今の日本にそれだけの価値があると思うか?」	「ある」	−
		「ない」	ヤマト+1

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁05-08]	ヤマト「それが私の掲げる実力主義社会の意義だ。…わかってくれるな?」	「分かった」	ヤマト+1
		「分からない」	—
[縁05-09]	イベント開始時	—	ヤマト+20
	イベント開始時（[縁05-07] 発生後のみ）	—	マコト、フミ、ケイタ+1
	ヤマト「…△△、君はこの状況、どう見る?」	「問題ない」	ヤマト+2
		「ヤバそう」	—
		「さあ?」	ヤマト+1
[縁05-10]	イベント開始時	—	ヤマト+10
	ヤマト「しかし私には、まだやるべき事が残っている。」	「日本の復興?」	—
		「ジプスの復活?」	—
		「ポラリスを倒す?」	ヤマト+1
[縁05-11]	イベント開始時	—	ヤマト+20

◉ヒナコ（→P288）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁06-01]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
	ヒナコ「ふぅ…ああ、△△。やっと行ったわぁ。」	「強引だ」	—
		「交渉上手だ」	ヒナコ+2
		「江戸っ子だ」	ヒナコ+1
[縁06-02]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
	ジョー「う～ん、思い出せないぞ。△△くんは何か聞こえてた?」	「キタ」	—
		「ミナミ」	ヒナコ+1
		「ヒガシ」	—
[縁06-03]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
	ヒナコ「男子の意見として、△△はそのへんどう思う?」	「総合優勝」	ヒナコ+2
		「総合2位」	ヒナコ+1
		「3位以下」	—
[縁06-04]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
[縁06-05]	イベント開始時	—	ヒナコ+20
[縁06-06]	イベント開始時	—	ヒナコ+20
[縁06-07]	イベント開始時	—	ヒナコ+30
[縁06-08]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
	ヒナコ「ありがとな～、みんな♪　…あら、△△やないの?」	「何をしてる?」	—
		「やるね」	ヒナコ+1
[縁06-09]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
	ヒナコ「お、△△。アンタもやってみるか?」	「頼む」	ヒナコ+1
		「勘弁して」	—
[縁06-10]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
	ヒナコ「……。…その家が今は、ただのガレキの山やったよ。」	「良かったね」	—
		「大丈夫?」	ヒナコ+1
[縁06-11]	イベント開始時	—	ヒナコ+20

◉ケイタ（→P289）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁07-01]	イベント開始時	—	ケイタ+10
[縁07-02]	イベント開始時	—	ケイタ+10

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁07-03]	イベント開始時	—	ケイタ+10
	ケイタ「この期に及んで体なんて気い遣ってどうすんねん。」	「結果は?」	—
		「どうして?」	—
		「細マッチョだ」	ケイタ+1
	ケイタ「それに、俺はボクサーや。戦う為の健康管理は当然やろ。」	「プロ?」	ケイタ+1
		「アマ?」	ケイタ+2
		「犬?」	—
	「ケイタが武芸館に視線を向けた…。」	「残念だな」	ケイタ+1
		「世界挑戦?」	ケイタ+1
		「ライブ?」	—
[縁07-04]	イベント開始時	—	ケイタ+10
[縁07-05]	イベント開始時（ジュンゴ生存時のみ）	—	ケイタ+10
[縁07-06]	イベント開始時（ジュンゴ死亡時のみ）	—	ケイタ+10
[縁07-07]	イベント開始時	—	ケイタ+10
	ジュンゴ「ジュンゴとケイタは似てる。ね、△△?」	「似てる」	ジュンゴ+1
		「似てない」	—
		「クリソツ」	ジュンゴ+1
[縁07-08]	イベント開始時（ジュンゴ生存時のみ）	—	ケイタ+20
	ケイタ「勝手な真似しくさって…。何のつもりや!?」（ジュンゴ生存時のみ）	「怒るな」	ケイタ+1
		「どうした?」	ケイタ+2
		「仲良しだね」	—
	「ケイタがジュンゴを鋭くにらんだ…。」（ジュンゴ生存時のみ）	「やめろ2人とも」	—
		「やめろケイタ」	ケイタ、ジュンゴ+2
		「やめろジュンゴ」	—
[縁07-09]	イベント開始時（ジュンゴ生存時のみ）	—	ケイタ+30
[縁07-10]	イベント開始時（ジュンゴ死亡時のみ）	—	ケイタ+20
[縁07-11]	イベント開始時（ジュンゴ死亡時のみ）	—	ケイタ+30
	ケイタ「……!　…あのアホウが!」（ジュンゴ死亡時のみ）	「助けよう!」	ケイタ+1
		「どうする?」	—
[縁07-12]	イベント開始時（ジュンゴ生存時のみ）	—	ケイタ+10
[縁07-13]	イベント開始時	—	ケイタ+10
[縁07-14]	イベント開始時	—	ケイタ+10
[縁07-15]	イベント開始時（ジュンゴ死亡時のみ）	—	ケイタ+10
[縁07-16]	イベント開始時	—	ケイタ+20

◉アイリ（→P289）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁08-01]	イベント開始時	—	アイリ+10
	「アイリは慌てているようだ…。」	「何を見てた?」	アイリ+1
		「ガン飛ばしてた?」	—
	アイリ「…ちょっと疲れて、休憩してるだけだから。保護者みたいな心配、しないでよ。」	「ごめん」	アイリ+1
		「兄と呼べ」	—
[縁08-02]	イベント開始時	—	アイリ+10
	アイリ「あっ…!　な…何よ、また来たワケ?」（[縁08-01] 発生後のみ）	「何か壊したい?」	—
		「何を見てた?」	アイリ+1

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[絆08-02]	「アイリは慌てているようだ…。」([絆08-01]未発生時のみ)	「何を見てた?」	アイリ+1
		「ガン飛ばしてた?」	—
	アイリ「…あはは。笑っちゃうよ、ホント。 時間のムダだったな~…。」	「そうだね」	—
		「何で諦めた?」	アイリ+1
[絆08-03]	イベント開始時	—	アイリ+10
[絆08-04]	イベント開始時	—	アイリ+10
[絆08-05]	イベント開始時	—	アイリ+20
	アイリ「あ、あ~あ…! 聞いて損したなぁ、 全然つまんないの…!」	「そうだな」	—
		「本当に?」	アイリ、マコト+2
[絆08-06]	イベント開始時	—	アイリ+10
	アイリ「ヒナコは露出度高すぎ! ああいうの、逆に引くよね?」	「アレがいい」	—
		「そうか?」	—
		「そうだ」	アイリ+1
	アイリ「可愛いんだけど、な~んか物足りなくない?」	「事足りる」	—
		「そうか?」	—
		「そうだ」	アイリ+1
	アイリ「あんなキテレツな人、一緒にいて疲れそうでしょ?」	「キテレツなり」	—
		「そうか?」	—
		「そうだ」	アイリ+1
	アイリ「優しすぎてダメ男とか引っかかりそうじゃない?」 (オトメ生存時のみ)	「ダイチとか?」	—
		「そうか?」	—
		「そうだ」	アイリ+1
	アイリ「それって逆に重くない?」	「完璧に見えるだけ」	—
		「そうか?」	—
		「そうだ」	アイリ+1
[絆08-07]	イベント開始時	—	アイリ+30
[絆08-08]	イベント開始時	—	アイリ+10
	「コンサートホールだ。前と変わらない姿で建っている…。」	「良かった」	アイリ+1
		「残念だ」	—
	アイリ「でも…私、もうここには来ないよ。 もう引きずらない事に決めたから。」	「夢を?」	アイリ+1
		「それがいい」	アイリ+1
		「マフラーを?」	—
[絆08-09]	イベント開始時	—	アイリ+10
[絆08-10]	イベント開始時	—	アイリ+10
	アイリ「これってやっぱり…、音楽の力…かな?」	「♪」	—
		「そうだ」	アイリ+1
		「疲れた」	—
[絆08-11]	イベント開始時	—	アイリ+20

◉ジュンゴ(→P289)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[絆09-01]	イベント開始時	—	ジュンゴ+10
	ジュンゴ「ジュンゴ、作った。…食べて。」	「なぜだ…」	—
		「ありがとう」	ジュンゴ+1
	ジュンゴ「だから、どうぞ。」	「どうも」	ジュンゴ+1
		「分からん…」	—

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[絆09-02]	イベント開始時	—	ジュンゴ+10
[絆09-03]	イベント開始時	—	ジュンゴ+10
[絆09-04]	イベント開始時	—	ジュンゴ+10
[絆09-05]	イベント開始時	—	ジュンゴ+10
[絆09-06]	イベント開始時	—	ジュンゴ+10
	ジュンゴ「食べる元気、まだない…?」	「そうだ」	—
		「そうか?」	ジュンゴ+1
		「ジュンゴが悪い」	ジュンゴ+1
[絆09-07]	イベント開始時	—	ジュンゴ+10
	ジュンゴ「すごいでしょ? 他にも色々できるよ。」	「おすわり」	ジュンゴ+1
		「みじん切り」	ジュンゴ+1
		「バックドロップキック」	—
[絆09-08]	イベント開始時	—	ジュンゴ+30
	ジュンゴ「ん…? いいの…?」(オトメ生存時のみ)	「いいよ」	ジュンゴ+1
		「仕方ない」	—
	ジュンゴ「だからジュンゴはこれでいい。これでいいんだ…。」	「本当に?」	—
		「探そう」	ジュンゴ 1
[絆09-09]	イベント開始時	—	ジュンゴ+20
[絆09-10]	イベント開始時	—	ジュンゴ+10
[絆09-11]	イベント開始時	—	ジュンゴ+10
[絆09-12]	イベント開始時	—	ジュンゴ+20
	ジュンゴ「茶碗蒸しも、これで最後。もう材料ない…。」	「寂しいな」	ジュンゴ+1
		「嬉しいな」	—

◉フミ(→P290)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[絆10-01]	イベント開始時	—	フミ+10
	フミ「…あ、△△。ナイスタイミング。ちょっと携帯貸して。」	「いいよ」	フミ+1
		「やだよ」	—
[絆10-02]	イベント開始時	—	フミ+10
	フミ「デルタ波がヒントだろうけど、ないものねだりしてもね。」	「は?」	フミ+1
		「何の話?」	フミ+1
		「かめかめ波!」	—
[絆10-03]	イベント開始時	—	フミ+10
	フミ「なるほど。異常なし、か。」	「そうだな」	—
		「そうか?」	フミ+1
		「異常だ…」	フミ+1
[絆10-04]	イベント開始時	—	フミ+10
[絆10-05]	イベント開始時	—	フミ+10
[絆10-06]	イベント開始時	—	フミ+20
[絆10-07]	イベント開始時	—	フミ+30
[絆10-08]	イベント開始時	—	フミ+10
[絆10-09]	イベント開始時	—	フミ+10
[絆10-10]	イベント開始時	—	フミ+10

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁10-10]	フミ「でもまだまだだね。あと1年はかかるんじゃない?」	「意味ある?」	フミ+1
		「やめたら?」	—
		「楽しそうだ」	フミ+2
[縁10-11]	イベント開始時	—	フミ+20

◉オトメ（→P290）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁11-01]	イベント開始時	—	オトメ+10
	オトメ「…あら、私ったら。 こんな事を相談されても困っちゃうわよね?」	「困っちゃう」	—
		「構わない」	オトメ+2
[縁11-02]	イベント開始時	—	オトメ+10
[縁11-03]	イベント開始時	—	オトメ+10
[縁11-04]	イベント開始時	—	オトメ+10
[縁11-05]	イベント開始時	—	オトメ+10
	オトメ「…お願い、△△くん。小春に状況を説明してもらえない? 電話に出ないと不安がるから…。」	「いいよ」	オトメ+1
		「仕方ない」	—
[縁11-06]	イベント開始時	—	オトメ+20
	オトメ「ちゃんとした人に任せた方が、 小春には幸せなのかな…?」	「そうかも」	—
		「いいや」	オトメ+2
		「分からない」	—
[縁11-07]	オトメ「あ…え…。で、でも小春が…。私、どうしたら…!」	「小春は任せろ」	オトメ+20（初回のみ。2回目以降は+10）
		「ちょっと用事が…」	—
[縁11-10]	イベント開始時	—	オトメ+10
[縁11-11]	イベント開始時	—	オトメ+20

◉ロナウド（→P290）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁12-01]	イベント開始時	—	ロナウド+10
[縁12-01]	ロナウド「△△くんはヤツを…、峰津院をどう見ている?」	「いいヤツ」	—
		「悪いヤツ」	ロナウド+1
		「どうとも」	ロナウド+1
[縁12-02]	イベント開始時	—	ロナウド+10
[縁12-04]	イベント開始時	—	ロナウド+10
	ロナウド「ヤツらの運搬経路に網を張って、そこを叩いたんだ。」	「勝てた?」	ロナウド+1
		「被害は?」	ロナウド+1
		「卑怯者!」	—
[縁12-05]	イベント開始時	—	ロナウド+10
	ロナウド「俺もここまで逃げ延びるので精一杯だったよ…。 逃げ遅れた仲間はすでに…。」	「残念だ」	ロナウド+1
		「仕方ない」	—
[縁12-06]	イベント開始時	—	ロナウド+20
[縁12-07]	イベント開始時	—	ロナウド+30
[縁12-08]	イベント開始時	—	ロナウド+10
[縁12-09]	イベント開始時	—	ロナウド+10
[縁12-10]	イベント開始時	—	ロナウド+10
	ロナウド「男は殴られ続けている…。」	「止めない」	—
		「止める」	ロナウド+1

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁12-11]	イベント開始時	—	ロナウド+20

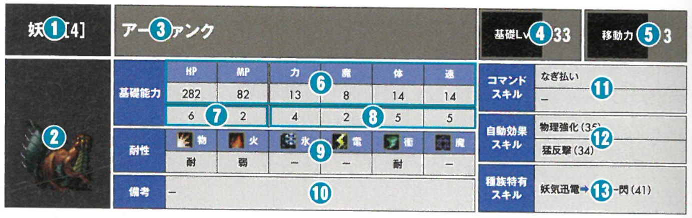
◉アルコル（→P291）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁13-01]	イベント開始時	—	アルコル+10
	憂う者「そんな生き方は、どうだろう?」	「いいね」	—
		「いやだ」	アルコル+2
		「分からん」	アルコル+1
[縁13-02]	イベント開始時	—	アルコル+10
	憂う者「…人にとって、 生きる目的とはそれほど大事なものだろうか?」	「そうだ」	アルコル+1
		「違う」	—
		「分からん」	—
	憂う者「既に生きる目的が定められた世界なら… 人は幸福だろうか?」	「そうだ」	—
		「いいや」	アルコル+2
		「分からん」	アルコル+1
[縁13-03]	イベント開始時	—	アルコル+10
	憂う者「だが人は…、果たしてそれで満足だろうか?」	「満足だ」	—
		「不満だ」	アルコル+2
		「分からん」	アルコル+1
[縁13-04]	イベント開始時	—	アルコル+20
	憂う者「そして人の、人の手による、 人のための歴史を紡いでほしい。」	「任せろ」	アルコル+1
		「自信ない」	—
[縁13-05]	イベント開始時	—	アルコル+10
	憂う者「…やぁ、●●△△。志島大地にも、 私の意図を理解してもらっているところだ。」	「続けて」	アルコル+1
		「無理かも」	ダイチ+1
[縁13-06]	イベント開始時	—	アルコル+20

仲魔データ

本作で仲魔にすることのできる全221体の悪魔の各種能力データを、50音順に掲載している。これらの情報を、強力な仲魔を生み出すための手助けとしてほしい。

《仲魔データの見方》



❶種族
仲魔の種族。［ ］内は種族内のランクを表わす。種族別のインデックスはP29参照

❷仲魔の外見

❸名称
仲魔の名称。「LIMITED」の表記があるものは、同時に1体しか仲魔にできないことを表わす

❹基礎Lv
仲魔の基本となるレベル。経験値を獲得することでレベルは上昇する

❺移動力

❻基礎能力
仲魔の基礎レベル時の能力値

❼能力値の成長倍率
HP、MPの成長倍率。HPはレベルアップ時と「体」が上昇したときに、MPはレベルアップ時と「魔」が上昇したときに、それぞれこの数値分上昇する（→P28）

❽能力値の成長傾向
能力値の成長しやすさ。数値が大きいほど成長しやすい（→P28）

❾耐性
各属性攻撃に対する耐性

❿備考
特定の条件を満たすことではじめて合体可能になる仲魔についてはその条件を記載。また、特定の仲魔同士でのみ合体できる場合についてもその条件を記載している

⓫コマンドスキル
仲魔が取得済みのコマンドスキル。（ ）表記がある場合、そのレベルに到達することで習得できることを表わしている

⓬自動効果スキル
仲魔が取得済みの自動効果スキル。（ ）表記がある場合、そのレベルに到達することで習得できることを表わしている

⓭種族特有スキル
仲魔が取得済みの種族特有スキル。➡が表記されているものは、一定のレベルになると種族特有スキルが上級のものに変化することを表わしている。なお、（ ）内に記載している数値は、変化する際のレベルを示す

妖獣［4］ アーヴァンク

基礎Lv 33 / 移動力 3



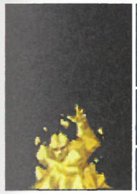
	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	282	82	13	8	14	14
	6	2	4	2	5	5

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	耐	弱	−	−	耐	−

備考	−
コマンドスキル	なぎ払い / −
自動効果スキル	物理強化（35） / 猛反撃（34）
種族特有スキル	妖気迅雷➡妖光一閃（41）

精霊 アーシーズ

基礎Lv 7 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	75	36	6	5	8	4
	5	3	4	4	5	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	−	−	−	−	弱	無

備考	−
コマンドスキル	アムリタ / −
自動効果スキル	物理鋭化（8） / −
種族特有スキル	−

妖獣［10］ アーマーン ★LIMITED★

基礎Lv 73 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	712	178	32	16	26	15
	7.2	2	6	3	4	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	−	−	−	無	−	−

備考	−
コマンドスキル	デスバウンド / −
自動効果スキル	− / −
種族特有スキル	妖光一閃

神獣［8］ アイラーヴァタ

基礎Lv 60 / 移動力 3



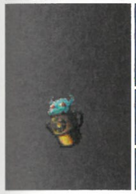
	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	720	76	20	16	30	10
	8	1	5	3	6	2

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	−	弱	耐	−	無	−

備考	−
コマンドスキル	ザンダイン / −
自動効果スキル	衝撃無効（61） / 衝撃激化（62）
種族特有スキル	瞬転の舞踏

幽鬼［2］ アガシオン

基礎Lv 6 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	57	32	5	7	5	5
	5.2	2.5	3	5	4	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	−	−	弱	耐	耐	−

備考	−
コマンドスキル	ジオ / アギ（8）
自動効果スキル	− / −
種族特有スキル	霊障➡憑依（27）

堕天使［11］ アガレス

基礎Lv 71 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	539	230	25	25	16	21
	6.2	2.4	6	4	4	2

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	耐	耐	−	−	耐	弱

備考	フミの縁ステージ5で合体解禁
コマンドスキル	ギガジャマ / テトラカーン
自動効果スキル	物理吸収（72） / −
種族特有スキル	堕天の烙印

精霊 アクアンズ

基礎Lv 17 移動力 3

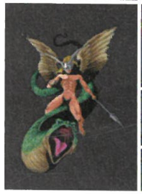


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	120	84	7	11	7	8
	5	3	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	反	—	—	耐
備考	—					

コマンドスキル	氷の乱舞
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	—

魔王[8] アスタロト ★LIMITED★

基礎Lv 75 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	540	260	32	25	15	19
	6	2.6	5	4	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	耐	耐	耐	—
備考	—					

コマンドスキル	デスバウンド
	—
自動効果スキル	真・全門耐性(76)
	—
種族特有スキル	覇王の密約

邪龍[4] アスプ

基礎Lv 36 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	258	142	9	15	11	17
	5.5	2.8	3	5	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	弱	—	吸	無
備考	—					

コマンドスキル	弱者必滅拳
	火事場吸血(38)
自動効果スキル	吸収追加(37)
	—
種族特有スキル	混沌の波動→邪念流動(41)

魔神[13] アスラおう ★LIMITED★

基礎Lv 77 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	800	200	27	23	23	20
	8	2	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	吸	—	耐	—	—
備考	アルコルの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	メギドラオン
	焦熱の狂宴(78)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	魔力開眼

鬼女[10] アナト ★LIMITED★

基礎Lv 66 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	484	288	18	30	22	12
	5.5	3	3	6	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	無	弱	—	—	—
備考	—					

コマンドスキル	リカームロス
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	慈母の献身

龍王[9] アナンタ

基礎Lv 72 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	705	180	31	18	26	13
	7.2	2	5	3	6	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	耐	耐	—	弱
備考	—					

コマンドスキル	マカラカーン
	—
自動効果スキル	攻撃全体化(73)
	—
種族特有スキル	龍胴固め

天使[4] アニエル

基礎Lv 42 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	413	104	19	10	17	12
	7	2	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	無	耐	耐	—
備考	—					

コマンドスキル	吸魔
	—
自動効果スキル	神速の寄せ(43)
	氷結無効(44)
種族特有スキル	天使の血杯→天使の聖痕(47)

神獣[11] アヌビス ★LIMITED★

基礎Lv 76 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	564	252	30	29	18	15
	6	2.4	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	—	—	—	無
備考	—					

コマンドスキル	サマリカーム
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	瞬転の舞踏

邪神[4] アバドン

基礎Lv 48 移動力 2



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	325	198	17	18	17	12
	5	3	4	4	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	耐	耐	耐	耐	耐
備考	—					

コマンドスキル	ブフダイン
	—
自動効果スキル	氷結無効(49)
	全門耐性(50)
種族特有スキル	混沌の波動→混沌の息吹(52)

神獣[2] アピス ★LIMITED★

基礎Lv 21 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	147	108	8	12	8	9
	5.1	3.3	3	6	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	耐	弱	耐
備考	—					

コマンドスキル	炎の乱舞(22)
	—
自動効果スキル	もうかりマッカ
	耐電撃
種族特有スキル	瞬転の舞→瞬転の舞踏(38)

堕天使[2] アブラクサス



基礎Lv 19 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	132	90	11	11	5	8
	5.5	3	5	5	3	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	—	弱	弱	—

備考: —

コマンドスキル	嵐の乱舞
	—
自動効果スキル	同族の心得・防(20)
	—
種族特有スキル	いにしえの盟約➡堕天の烙印(38)

女神[11] アマテラス ★LIMITED★



基礎Lv 77 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	490	410	22	31	21	19
	5	3.8	3	7	3	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	無	—	—	無	—

備考: オトメの縁ステージ5で合体解禁

コマンドスキル	サマリカーム
	常世の祈り(78)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	女神の恩寵

魔神[3] アラハバキ ★LIMITED★



基礎Lv 33 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	279	105	18	13	12	6
	6.2	2.3	4	4	6	2

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	弱	反	弱	弱	弱

備考: ジュンゴの縁ステージ3で合体解禁

コマンドスキル	ブフダイン(34)
	—
自動効果スキル	勝利の息吹(35)
	—
種族特有スキル	魔力覚醒➡魔力開眼(44)

御霊 アラミタマ



基礎Lv 45 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	290	174	22	13	13	13
	5	3	4	4	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	—	—	無

備考: サバイバーズアワードで「御霊の合体解禁」を購入すると合体解禁

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	—

邪神[5] アリオク ★LIMITED★



基礎Lv 56 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	555	70	24	14	18	16
	7.5	1	5	3	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	弱	耐	—	耐	弱

備考: —

コマンドスキル	デスバウンド
	テトラカーン(57)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	混沌の息吹

魔人[5] アリス ★LIMITED★



基礎Lv 88 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	593	468	24	32	24	24
	5.3	3.9	3	5	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	耐	耐	耐	無

備考: サバイバーズアワードで「火曜日の新たなる敵」を購入後、7日目の隠しバトルで撃破すると合体解禁。ネビロスとベリアルでのみ合体可能

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	至高の魔銃(90)
	—
種族特有スキル	異界の住人

魔神[10] アリラト ★LIMITED★



基礎Lv 61 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	375	266	24	25	14	14
	5	3.1	5	5	3	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	—	—	—	無

備考: —

コマンドスキル	メギドラオン(62)
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	魔力開眼

霊鳥[7] アンズー



基礎Lv 54 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	414	147	20	13	15	22
	6	2.2	4	3	3	6

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	弱	—	—	—

備考: —

コマンドスキル	マハザンダイン(55)
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	飛翔天駆

幻魔[3] イクティニケ



基礎Lv 21 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	162	62	12	10	6	9
	6	2	5	5	3	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	無	弱	—	—	耐

備考: —

コマンドスキル	電の乱舞(22)
	なぎ払い(23)
自動効果スキル	迅速の寄せ
	—
種族特有スキル	夢幻の具足➡真・夢幻の具足(32)

女神[7] イシス ★LIMITED★



基礎Lv 55 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	371	270	16	27	15	13
	5.3	3.3	4	5	4	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	—	反	—	—	無

備考: ヒナコの縁ステージ5で合体解禁

コマンドスキル	メディアラハン(56)
	テトラカーン
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	女神の恩寵

鬼女[6] イシュタム



基礎Lv	42	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	330	167	14	20	15	9
	5.8	2.7	4	6	4	2

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	—	—	弱	耐

備考	—

スキル	
コマンドスキル	ディアラハン
	死神の点呼(44)
自動効果スキル	五分の魔脈(43)
	—
種族特有スキル	慈母の献身

霊鳥[1] イツマデ



基礎Lv	8	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	57	40	5	7	3	9
	5.2	2.7	4	4	2	6

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	弱	弱	無	—

備考	—

スキル	
コマンドスキル	ザン
	エクスムーブ(9)
自動効果スキル	毒追加(10)
	—
種族特有スキル	飛翔➡飛翔天駆(26)

妖獣[1] イナバシロウサギ



基礎Lv	9	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	72	45	5	6	5	9
	5.2	3	4	4	3	5

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	耐	—	—	弱

備考	—

スキル	
コマンドスキル	ディア
	アムリタ(10)
自動効果スキル	エクスティール
	—
種族特有スキル	妖気迅雷➡妖光一閃(35)

魔神[6] インティ ★LIMITED★



基礎Lv	45	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	291	214	20	20	10	11
	5.3	3.3	6	5	2	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	弱	—	—	—

備考	ロナウドの縁ステージ3で合体解禁

スキル	
コマンドスキル	ザンダイン
	ジオダイン(46)
自動効果スキル	二身の残影(47)
	—
種族特有スキル	魔力覚醒➡魔力開眼(49)

邪龍[9] ヴァスキ ★LIMITED★



基礎Lv	73	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	582	236	30	18	24	17
	6	2.6	6	3	5	2

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	耐	無	—	弱

備考	—

スキル	
コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	邪念流動

妖精[8] ヴィヴィアン



基礎Lv	52	移動力	3

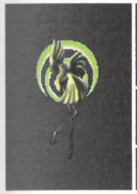
基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	301	273	11	26	15	16
	4.5	3.5	2	6	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	—	吸	耐	—

備考	—

スキル	
コマンドスキル	吸魔
	ジオダイン
自動効果スキル	電撃反射(53)
	—
種族特有スキル	妖精の粉

霊鳥[5] ヴィゾフニル



基礎Lv	39	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	294	110	16	11	10	18
	6	2.2	5	3	2	6

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	吸	弱	—

備考	—

スキル	
コマンドスキル	マハジオ
	吸魔(41)
自動効果スキル	神速の寄せ(40)
	—
種族特有スキル	飛翔天駆

邪鬼[5] ウェンディゴ



基礎Lv	31	移動力	3

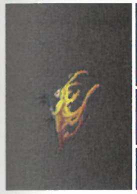
基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	301	76	15	7	12	13
	7	2	4	3	4	5

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	反	—	—	無

備考	—

スキル	
コマンドスキル	氷の乱舞
	絶妙打(32)
自動効果スキル	耐氷結
	—
種族特有スキル	呪縛➡邪念呪縛(33)

神獣[9] ウカノミタマ ★LIMITED★



基礎Lv	64	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	405	212	19	21	17	23
	5	2.5	3	5	3	5

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	—	—	反	耐

備考	ジョーの縁ステージ5で合体解禁

スキル	
コマンドスキル	メディアラハン(65)
	マハザンダイン
自動効果スキル	衝撃反射(66)
	—
種族特有スキル	瞬転の舞踏

鬼神[1] ウベルリ



基礎Lv	20	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	211	24	14	4	12	6
	6.6	1	5	3	5	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	—	—	弱

備考	—

スキル	
コマンドスキル	暴れまくり
	—
自動効果スキル	反撃(21)
	—
種族特有スキル	鬼神双手➡鬼神無双(43)

邪龍[8] ヴリトラ

基礎Lv 65 / 移動力 3



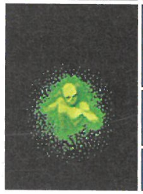
基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	522	210	30	16	22	13
	6	2.6	6	3	4	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	吸	弱	耐

備考	—
コマンドスキル	マハジオダイン(66)
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	邪念流動

精霊 エアロス

基礎Lv 12 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	90	60	5	8	6	9
	5	3	3	5	3	5

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	耐	耐	無

備考	—
コマンドスキル	ジオ
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	—

天使[1] エンジェル

基礎Lv 15 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	132	50	7	10	7	7
	6	2	4	4	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	耐	—	弱	—

備考	—
コマンドスキル	ディア
	嵐の乱舞
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	天使の血杯➡天使の聖痕(41)

邪鬼[2] オーガ

基礎Lv 8 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	112	13	10	5	6	3
	8	1	7	3	3	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	耐	弱	弱	—

備考	—
コマンドスキル	怒りの一撃(9)
	—
自動効果スキル	騎士の精神
	見覚えの成長(10)
種族特有スキル	呪縛➡邪念呪縛(27)

邪神[1] オーカス

基礎Lv 23 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	210	52	18	3	12	6
	6	2	3	4	5	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	—	耐	耐	—	耐

備考	—
コマンドスキル	絶妙打
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	混沌の波動➡混沌の息吹(48)

魔神[4] オーディン ★LIMITED★

基礎Lv 37 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	278	159	13	20	11	9
	5.8	2.8	4	6	3	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	耐	無	弱	耐

備考	フミの縁ステージ3で合体解禁
コマンドスキル	ジオダイン(38)
	—
自動効果スキル	電撃無効
	—
種族特有スキル	魔力覚醒➡魔力開眼(46)

闘鬼[10] オオミツヌ ★LIMITED★

基礎Lv 67 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	748	73	32	6	29	16
	7.8	1	5	3	5	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	無	—	弱	—

備考	ジュンゴの縁ステージ5で合体解禁
コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	勝利の美酒(68)
	—
種族特有スキル	大凶化

邪鬼[4] オグン

基礎Lv 23 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	256	29	15	6	9	9
	8	1	6	2	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	弱	—	—	無

備考	—
コマンドスキル	炎の乱舞
	百烈突き(24)
自動効果スキル	反撃
	耐火炎(25)
種族特有スキル	呪縛➡邪念呪縛(31)

魔神[8] オシリス ★LIMITED★

基礎Lv 53 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	357	216	21	19	17	12
	5.1	3	5	4	4	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	耐	弱	耐	無

備考	—
コマンドスキル	メギド(55)
	マカラカーン(54)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	魔力開眼

邪鬼[1] オバリヨン

基礎Lv 3 / 移動力 3

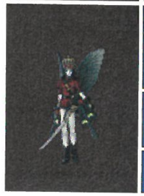


基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	56	11	6	4	5	4
	7	1.6	3	3	5	5

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	弱	弱	—	—

備考	—
コマンドスキル	エクスムーブ
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	呪縛➡邪念呪縛(25)

妖精[10] オベロン ★LIMITED★



基礎Lv	62	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	448	275	23	24	18	13
	5.6	3.2	4	5	4	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	耐	耐	耐	弱

備考：—

- コマンドスキル：サマリカーム(63) / —
- 自動効果スキル：勝利の美酒 / —
- 種族特有スキル：妖精の粉

鬼神[9] オメテオトル ★LIMITED★



基礎Lv	75	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	532	309	28	28	20	15
	5.6	3	4	5	4	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	吸	反	—	—	—

備考：ロナウドの縁ステージ5で合体解禁

- コマンドスキル：— / —
- 自動効果スキル：双手 / —
- 種族特有スキル：鬼神無双

魔獣[4] オルトロス



基礎Lv	27	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	234	68	14	7	12	10
	6	2	5	3	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	吸	弱	—	耐	—

備考：—

- コマンドスキル：火事場撃 / —
- 自動効果スキル：猛反撃 / エクスガード(28)
- 種族特有スキル：獣の跳躍➡跳躍自在(32)

堕天使[8] オロバス



基礎Lv	49	移動力	3

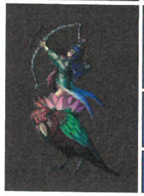
基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	346	196	13	21	14	17
	5.5	2.8	3	6	3	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	弱	耐	—	無

備考：—

- コマンドスキル：マハジオ / —
- 自動効果スキル：魔力無効 / 電撃激化(50)
- 種族特有スキル：堕天の烙印

幻魔[7] カーマ ★LIMITED★



基礎Lv	42	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	275	210	14	18	11	15
	5.2	3.5	4	5	2	5

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	耐	耐	耐	耐	—

備考：[必5-16]後、合体解禁

- コマンドスキル：マリンカリン / 護りの盾(44)
- 自動効果スキル：耐状態異常(43) / —
- 種族特有スキル：真・夢幻の具足

鬼女[11] カーリー ★LIMITED★



基礎Lv	74	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	582	282	29	20	23	18
	6	3	5	4	4	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	反	弱	—	—	耐

備考：—

- コマンドスキル：常世の祈り(75) / —
- 自動効果スキル：— / —
- 種族特有スキル：慈母の献身

妖獣[5] カイチ ★LIMITED★



基礎Lv	37	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	297	141	7	22	11	13
	6.2	2.4	3	6	3	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	耐	弱	—	耐

備考：アイリの縁ステージ3で合体解禁

- コマンドスキル：ニガヨモギ / —
- 自動効果スキル：会心激化 / エクストラワン(39)
- 種族特有スキル：妖気迅雷➡妖光一閃(42)

堕天使[1] ガギソン



基礎Lv	11	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	102	38	6	8	6	7
	6	2	4	5	4	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	—	弱	—

備考：—

- コマンドスキル：ジオ / 電の乱舞(14)
- 自動効果スキル：反撃(12) / —
- 種族特有スキル：いにしえの盟約➡堕天の烙印(36)

天使[5] カズフェル



基礎Lv	50	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	421	132	21	16	18	11
	6.2	2	5	4	4	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	反	—	—	—

備考：—

- コマンドスキル：裁きの雷火(51) / —
- 自動効果スキル：氷結反射(52) / —
- 種族特有スキル：天使の聖痕

幻魔[10] ガネーシャ



基礎Lv	61	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	522	205	26	21	26	4
	6	2.5	4	4	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	吸	弱	耐	耐

備考：—

- コマンドスキル：裁きの雷火(62) / —
- 自動効果スキル：氷結吸収 / 衝撃吸収(63)
- 種族特有スキル：真・夢幻の具足

魔獣[1] カブソ

基礎Lv	2	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	33	21	4	6	4	4
	5.5	2.7	4	4	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	—	弱	—	耐

備考	—

コマンドスキル	アギ
	ザン(4)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	獣の跳躍➡跳躍自在(25)

神獣[4] カマプアア ★LIMITED★

基礎Lv	32	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	258	102	14	9	11	14
	6	2.5	4	4	5	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	—	—	—	—

備考	ジョーの縁ステージ3で合体解禁

コマンドスキル	ディアラハン(34)
	—
自動効果スキル	戦神の加護(33)
	—
種族特有スキル	瞬転の舞➡瞬転の舞踏(40)

霊鳥[9] ガルーダ

基礎Lv	69	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	516	218	26	15	17	27
	6	2.6	5	3	3	5

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	—	耐	弱	無

備考	—

コマンドスキル	メギドラオン
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	飛翔天駆

破壊神[4] カルティケーヤ ★LIMITED★

基礎Lv	56	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	428	142	19	15	12	26
	6.3	2	4	3	2	7

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	無	—	反	—	耐

備考	—

コマンドスキル	千烈突き
	メギド(57)
自動効果スキル	攻撃全体化(58)
	—
種族特有スキル	修羅の宿命

妖獣[3] ガルム

基礎Lv	25	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	227	48	15	5	10	11
	6.5	1.6	7	1	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	弱	—	弱	耐

備考	—

コマンドスキル	暴れまくり
	—
自動効果スキル	三分の活泉
	反撃(27)
種族特有スキル	妖気迅雷➡妖光一閃(39)

幻魔[9] カンギテン ★LIMITED★

基礎Lv	54	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	408	197	20	22	14	14
	6	2.6	5	5	3	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	弱	—	吸	—

備考	—

コマンドスキル	メディアラハン(55)
	—
自動効果スキル	二身の残影
	—
種族特有スキル	真・夢幻の具足

英雄[5] カンセイテイクン ★LIMITED★

基礎Lv	70	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	644	249	25	26	22	13
	7	2.6	4	5	4	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	—	—	—	—	反

備考	ナタタイシとムールムールでのみ合体可能

コマンドスキル	万魔の一撃(72)
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	英雄の証

鬼女[1] キキーモラ

基礎Lv	9	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	70	54	5	9	5	6
	5	3	3	5	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	—	弱	無

備考	—

コマンドスキル	ディア
	ザン(10)
自動効果スキル	一分の魔脈(11)
	—
種族特有スキル	献身➡慈母の献身(33)

女神[2] キクリヒメ

基礎Lv	27	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	195	126	9	15	12	7
	5	3	4	5	4	3

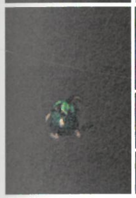
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	—	—	—	無

備考	—

コマンドスキル	メディア
	リカーム(29)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	女神の慈愛➡女神の恩寵(37)

妖精[3] キジムナー

基礎Lv	14	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	100	66	6	8	6	10
	5	3	4	4	3	5

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	—	—	—	無

備考	—

コマンドスキル	嵐の乱舞(15)
	—
自動効果スキル	一分の魔脈
	—
種族特有スキル	おまじない➡妖精の粉(24)

邪鬼[7] ギリメカラ

基礎Lv	47	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	422	122	20	14	19	10
	6.4	2	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	–	–	–	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	ブフダイン
	八相発破(48)
自動効果スキル	氷結激化(49)
	–
種族特有スキル	邪念呪縛

魔王[1] キングフロスト ★LIMITED★

基礎Lv	26	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	216	74	14	11	10	7
	6	2	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	吸	耐	耐	無
備考	–					

コマンドスキル	マハブフ
	–
自動効果スキル	氷結強化(28)
	–
種族特有スキル	覇王の誓約➡覇王の密約(47)

幻魔[6] クーフーリン ★LIMITED★

基礎Lv	37	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	343	50	21	9	12	11
	7	1.1	5	2	4	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	弱	耐	反	–
備考	–					

コマンドスキル	マハジオ
	–
自動効果スキル	貫通(38)
	物理強化
種族特有スキル	真・夢幻の具足

邪龍[7] クエレブレ

基礎Lv	58	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	474	162	18	23	15	18
	6.5	2	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	反	耐	–	–
備考	–					

コマンドスキル	ブフダイン
	マハブフダイン(59)
自動効果スキル	氷結反射(60)
	–
種族特有スキル	邪念流動

龍王[7] ググマッツ

基礎Lv	58	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	584	78	20	13	22	19
	7.3	1.1	4	3	5	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	反	弱
備考	–					

コマンドスキル	護りの盾
	–
自動効果スキル	衝撃反射(59)
	–
種族特有スキル	龍胴固め

御霊 クシミタマ

基礎Lv	40	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	255	153	11	11	11	23
	5	3	3	5	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	–	無
備考	サバイバーズアワードで「御霊の合体解禁」を購入すると合体解禁					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	–

幽鬼[7] クドラク ★LIMITED★

基礎Lv	50	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	476	136	20	12	18	16
	7	2.2	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	弱	反	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	ブフダイン
	–
自動効果スキル	氷結激化(51)
	–
種族特有スキル	憑依

幽鬼[4] クバンダ

基礎Lv	25	移動力	3

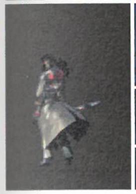


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	224	42	11	10	7	13
	7	1.2	4	4	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	吸	弱	–	–
備考	–					

コマンドスキル	暗殺拳
	火事場撃(26)
自動効果スキル	耐魔力(27)
	–
種族特有スキル	霊障➡憑依(31)

幻魔[8] クルースニク ★LIMITED★

基礎Lv	46	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	381	120	23	14	11	14
	6.7	2	5	3	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	耐	–	–	無
備考	–					

コマンドスキル	渾身の一撃
	アギダイン(47)
自動効果スキル	物理無効(48)
	–
種族特有スキル	真・夢幻の具足

邪鬼[9] グレンデル ★LIMITED★

基礎Lv	64	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	661	93	27	14	23	16
	7.6	1.2	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	弱	–	反	–
備考	–					

コマンドスキル	テトラカーン
	–
自動効果スキル	超反撃(65)
	–
種族特有スキル	邪念呪縛

龍王[5] ケツアルカトル

基礎Lv 44 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	426	108	16	10	27	7
	6	2	4	3	7	2

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	無	弱	–	–

備考: –

コマンドスキル	マハブフ / –
自動効果スキル	石化追加 / 勝利の息吹(45)
種族特有スキル	龍胴絞め→龍胴固め(45)

魔獣[5] ケットシー

基礎Lv 35 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	276	110	10	15	11	15
	6	2.2	4	4	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	弱	耐	–

備考: –

コマンドスキル	マハザン / マハラギ(36)
自動効果スキル	衝撃強化(37) / –
種族特有スキル	獣の跳躍→跳躍自在(36)

魔獣[8] ケルベロス

基礎Lv 58 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	525	103	25	11	17	21
	7	1.5	6	2	3	5

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	反	弱	耐	–	–

備考: –

コマンドスキル	– / –
自動効果スキル	勇者の精神 / –
種族特有スキル	跳躍自在

龍王[4] ゲンブ

基礎Lv 38 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	432	78	12	14	22	6
	7.2	1.5	4	5	5	2

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	無	弱	–	–

備考: –

コマンドスキル	パワーチャージ / –
自動効果スキル	エクスガード(39) / –
種族特有スキル	龍胴絞め→龍胴固め(43)

鬼神[7] コウモクテン ★LIMITED★

基礎Lv 64 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	696	162	25	17	23	15
	8	2	5	3	5	3

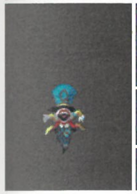
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	弱	反	耐

備考: –

コマンドスキル	マハザンダイン(65) / –
自動効果スキル	超反撃(66) / –
種族特有スキル	鬼神無双

魔人[1] ゴーストQ ★LIMITED★

基礎Lv 26 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	216	103	9	11	10	12
	6	2.8	4	4	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	耐	耐	–	耐

備考: [任3-01]で撃破後、合体解禁。オグンとジャックフロストでのみ合体可能

コマンドスキル	暴れまくり / –
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	夢幻の住人→異界の住人(60)

闘鬼[3] ゴズキ

基礎Lv 18 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	203	22	13	4	11	6
	7	1	5	3	5	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	反	弱	–	耐	弱

備考: –

コマンドスキル	暴れまくり(20) / –
自動効果スキル	同族の心得・功 / –
種族特有スキル	凶化→大凶化(29)

闘鬼[1] コボルト

基礎Lv 3 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	48	12	4	3	5	7
	6	2	4	2	4	6

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	–	–	弱

備考: –

コマンドスキル	ねらい撃ち(5) / –
自動効果スキル	英霊の加護(4) / –
種族特有スキル	凶化→大凶化(25)

鬼神[10] ザオウゴンゲン ★LIMITED★

基礎Lv 93 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	936	248	28	31	24	26
	8	2	4	5	3	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	反	–	弱	吸	–

備考: –

コマンドスキル	– / –
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	鬼神無双

御霊 サキミタマ

基礎Lv 35 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	280	135	10	10	21	10
	5	3	4	4	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	–	無

備考: サバイバーズアワードで「御霊の合体解禁」を購入すると合体解禁

コマンドスキル	– / –
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	–

堕天使[13] サタン ★LIMITED★

基礎Lv 99　移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	882	292	32	28	27	28
	7	2.3	4	4	4	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	反	無	無	―	―	―

備考	―
コマンドスキル	―
	―
自動効果スキル	耐万能
	―
種族特有スキル	堕天の烙印

女神[1] サラスヴァティ

基礎Lv 19　移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	135	105	6	14	8	7
	5	3.2	3	7	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	―	弱	―	―	―	無

備考	―
コマンドスキル	ディアラマ(20)
	―
自動効果スキル	耐衝撃(21)
	―
種族特有スキル	女神の慈愛➡女神の恩寵(36)

神獣[3] シーサー

基礎Lv 28　移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	240	74	13	9	12	10
	6	2	5	3	3	5

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	―	弱	―	吸	―	耐

備考	―
コマンドスキル	捨身の一撃
	マハジオ
自動効果スキル	電撃強化(29)
	―
種族特有スキル	瞬転の舞➡瞬転の舞踏(39)

破壊神[7] シヴァ ★LIMITED★

基礎Lv 76　移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	606	294	25	22	25	20
	6	3	5	3	5	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	耐	耐	耐	耐	耐	無

備考	[必7ONA-01]で撃破後、合体解禁。バロンとランダでのみ合体可能
コマンドスキル	―
	―
自動効果スキル	超反撃
	―
種族特有スキル	修羅の宿命

鬼神[6] ジコクテン ★LIMITED★

基礎Lv 57　移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	632	146	24	16	22	11
	8	2	5	3	5	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	―	弱	反	―	―	―

備考	[縁14-06]で撃破後、合体解禁
コマンドスキル	ジオダイン
	―
自動効果スキル	電撃激化(58)
	電撃吸収(59)
種族特有スキル	鬼神無双

邪鬼[10] じゃあくフロスト ★LIMITED★

基礎Lv 80　移動力 3



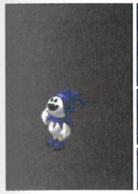
	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	510	353	27	27	22	20
	5	3.3	5	5	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	―	―	反	―	―	―

備考	[必8TONR-01]で撃破後、合体解禁
コマンドスキル	マハブフダイン
	―
自動効果スキル	火炎反射
	氷結反射
種族特有スキル	邪念呪縛

妖精[4] ジャックフロスト

基礎Lv 21　移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	186	66	9	12	10	6
	6	2	4	5	4	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	―	弱	吸	―	―	―

備考	―
コマンドスキル	氷の乱舞
	マハブフ(22)
自動効果スキル	耐氷結(23)
	―
種族特有スキル	おまじない➡妖精の粉(26)

妖精[5] ジャックランタン

基礎Lv 29　移動力 3



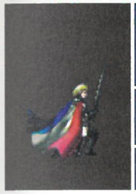
	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	205	129	10	14	12	9
	5	3	3	6	4	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	―	吸	弱	―	―	―

備考	―
コマンドスキル	炎の乱舞
	マハラギ(30)
自動効果スキル	火炎強化(31)
	―
種族特有スキル	おまじない➡妖精の粉(31)

英雄[3] ジャンヌダルク ★LIMITED★

基礎Lv 50　移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	462	136	23	12	18	13
	6.8	2.2	4	5	3	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	耐	弱	―	―	―	無

備考	マコトの縁ステージ3で合体解禁。ヘカーテとスカアハでのみ合体可能
コマンドスキル	八相発破(51)
	―
自動効果スキル	二身の残影
	勇者の精神
種族特有スキル	英雄の印➡英雄の証(56)

幻魔[2] ジャンバヴァン

基礎Lv 13　移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	174	17	11	4	10	4
	7.6	1	5	3	5	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	―	―	弱	弱	耐	―

備考	―
コマンドスキル	アギ
	―
自動効果スキル	騎士の精神
	同族の心得・功(14)
種族特有スキル	夢幻の具足➡真・夢幻の具足(28)

妖精[7] シルキー

基礎Lv 44 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	267	234	12	23	13	12
	4.7	3.5	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	無	—	—	耐
備考	—					

コマンドスキル	メディア
	ディアラハン
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	妖精の粉

鬼女[8] ズェラロンズ ★LIMITED★

基礎Lv 50 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	333	231	21	20	13	12
	5.3	3.3	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	弱	—	吸	弱
備考	—					

コマンドスキル	ザンダイン
	テトラカーン(51)
自動効果スキル	衝撃吸収
	—
種族特有スキル	慈母の献身

女神[5] スカアハ ★LIMITED★

基礎Lv 43 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	280	186	18	19	11	11
	5.2	3	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	—	弱	無	無
備考	—					

コマンドスキル	リカーム(44)
	—
自動効果スキル	耐状態異常
	衝撃無効
種族特有スキル	女神の慈愛➡女神の恩寵(44)

霊鳥[8] スザク

基礎Lv 62 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	446	221	16	20	15	27
	5.8	2.7	3	4	3	6
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	吸	弱	—	—	—
備考	—					

コマンドスキル	焦熱の狂宴
	—
自動効果スキル	火炎吸収(63)
	火炎激化(64)
種族特有スキル	飛翔天駆

破壊神[5] スサノオ ★LIMITED★

基礎Lv 60 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	553	158	26	19	19	12
	7	2	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	耐	—	無	耐
備考	ケイタの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	マハザンダイン(61)
	—
自動効果スキル	衝撃激化
	—
種族特有スキル	修羅の宿命

霊鳥[4] スパルナ

基礎Lv 31 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	205	132	9	13	10	15
	5	3	3	4	3	6
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	—	弱	耐	弱
備考	—					

コマンドスキル	なぎ払い
	マハザン(32)
自動効果スキル	マヒ追加(33)
	—
種族特有スキル	飛翔➡飛翔天駆(32)

妖獣[8] スレイプニル

基礎Lv 57 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	481	144	21	12	16	24
	6.6	2.1	4	3	3	6
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	耐	弱	耐	耐
備考	—					

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	氷結吸収(58)
	衝撃吸収(59)
種族特有スキル	妖光一閃

破壊神[3] セイテンタイセイ ★LIMITED★

基礎Lv 52 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	462	93	23	10	14	21
	7	1.5	5	2	4	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	—	—	—	—	耐
備考	ダイチの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	千烈突き
	—
自動効果スキル	物理無効
	—
種族特有スキル	修羅の業➡修羅の宿命(55)

龍王[6] セイリュウ

基礎Lv 51 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	396	128	21	13	15	18
	6	2	5	2	4	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	耐	耐	弱	耐
備考	—					

コマンドスキル	マハジオダイン(52)
	—
自動効果スキル	電撃反射(53)
	—
種族特有スキル	龍胴固め

鬼神[5] ゾウチョウテン ★LIMITED★

基礎Lv 50 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	536	130	22	15	17	12
	8	2	6	4	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	—	弱	無
備考	—					

コマンドスキル	アギダイン
	—
自動効果スキル	火炎激化(51)
	—
種族特有スキル	鬼神双手➡鬼神無双(51)

霊鳥[10] タイホウ

基礎Lv 77 ／ 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	547	269	28	16	19	30
	5.7	2.9	5	3	3	5

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	弱	—	—	無	—

備考：—

コマンドスキル	メディアラハン —
自動効果スキル	勝利の美酒(78) —
種族特有スキル	飛翔天駆

鬼神[4] タケミカヅチ ★LIMITED★

基礎Lv 43 ／ 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	417	53	23	10	15	11
	7.2	1	5	3	5	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	反	弱	耐

備考：—

コマンドスキル	マハジオ 千烈突き(45)
自動効果スキル	物理強化 —
種族特有スキル	鬼神双手→鬼神無双(49)

幻魔[1] タム・リン ★LIMITED★

基礎Lv 6 ／ 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	66	16	9	2	5	6
	6	2	5	3	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	耐	弱	—

備考：—

コマンドスキル	怒りの一撃(8) —
自動効果スキル	物理鋭化 騎士の精神
種族特有スキル	夢幻の具足→真・夢幻の具足(35)

破壊神[2] チェルノボグ ★LIMITED★

基礎Lv 43 ／ 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	319	142	20	14	15	10
	5.5	2.5	5	4	4	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	無	耐	—	耐

備考：—

コマンドスキル	ギガジャマ —
自動効果スキル	氷結無効(44) —
種族特有スキル	修羅の業→修羅の宿命(53)

魔王[5] ツィツィミトル ★LIMITED★

基礎Lv 54 ／ 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	386	237	20	25	15	10
	5.6	3	5	6	3	2

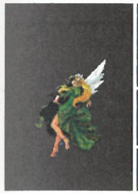
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	反	弱	耐

備考：—

コマンドスキル	マハジオダイン(55) —
自動効果スキル	— —
種族特有スキル	覇王の密約

妖精[9] ティターニア ★LIMITED★

基礎Lv 58 ／ 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	390	297	16	27	17	14
	5.2	3.5	4	5	4	3

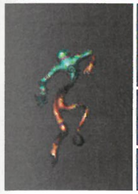
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	無	無	無	無	—

備考：イオの縁ステージ5で合体解禁

コマンドスキル	リカームロス(61) —
自動効果スキル	—
種族特有スキル	妖精の粉

幽鬼[3] ティング・カット

基礎Lv 16 ／ 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	161	52	7	10	10	5
	6.2	2	3	5	5	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	—	無	—	—

備考：—

コマンドスキル	バララレイ —
自動効果スキル	マヒ追加 みかわし(17)
種族特有スキル	霊障→憑依(29)

堕天使[9] デカラビア

基礎Lv 56 ／ 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	387	210	18	22	12	20
	5.7	2.7	4	5	4	3

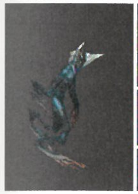
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	—	弱	—	—

備考：—

コマンドスキル	マハラギダイン(57) 護りの盾
自動効果スキル	— —
種族特有スキル	堕天の烙印

邪神[7] テスカトリポカ ★LIMITED★

基礎Lv 68 ／ 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	522	260	26	25	19	14
	6	2.8	5	4	4	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	弱	—	—	弱	—

備考：—

コマンドスキル	ギガジャマ(69) —
自動効果スキル	攻撃全体化 —
種族特有スキル	混沌の息吹

妖獣[7] トウコツ

基礎Lv 50 ／ 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	341	160	22	17	11	16
	5.6	2.4	5	4	3	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	—	—	耐	反

備考：—

コマンドスキル	ディアラハン ギガジャマ(51)
自動効果スキル	衝撃反射(52) —
種族特有スキル	妖光一閃

邪神[6] トウテツ ★LIMITED★

基礎Lv 62 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	429	267	20	27	16	15
	5.5	3	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	耐	耐	弱	弱
備考	アイリの縁ステージ5で合体解禁					

- コマンドスキル: メギドラオン(63) / —
- 自動効果スキル: — / —
- 種族特有スキル: 混沌の息吹

邪龍[1] トウビョウ

基礎Lv 12 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	102	40	7	8	5	8
	6	2	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	弱	耐	—	弱
備考	—					

- コマンドスキル: ジオ / 電の乱舞(13)
- 自動効果スキル: 一分の活泉 / —
- 種族特有スキル: 混沌の波動➡邪念流動(36)

魔神[2] トール ★LIMITED★

基礎Lv 29 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	292	44	21	5	16	3
	6.5	1.3	5	3	6	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	吸	—	弱
備考	—					

- コマンドスキル: マハジオ / —
- 自動効果スキル: 戦神の加護(30) / —
- 種族特有スキル: 魔力覚醒→魔力開眼(42)

魔人[2] ときのおきな ★LIMITED★

基礎Lv 41 移動力 4



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	371	132	9	25	12	11
	7	2	3	7	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	耐	耐	耐	耐
備考	2日目の隠しバトルで撃破すると合体解禁。オルトロスとオーディンでのみ合体可能					

- コマンドスキル: 死神の点呼 / ペトラレイ
- 自動効果スキル: — / —
- 種族特有スキル: 夢幻の住人➡異界の住人(63)

破壊神[1] トナティウ ★LIMITED★

基礎Lv 34 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	266	116	18	9	12	11
	5.8	2.7	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	無	—	—	耐
備考	—					

- コマンドスキル: 会心の予言 / —
- 自動効果スキル: 物理強化(35) / —
- 種族特有スキル: 修羅の業➡修羅の宿命(50)

幻魔[4] トラロック

基礎Lv 28 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	216	92	14	14	8	8
	6	2.2	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	弱	—	—	耐
備考	—					

- コマンドスキル: マハラギ / —
- 自動効果スキル: 火炎強化(29) / 封技追加(30)
- 種族特有スキル: 夢幻の具足➡真・夢幻の具足(30)

魔人[4] トランペッター ★LIMITED★

基礎Lv 63 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	560	162	16	27	16	20
	7.1	1.8	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	耐	耐	—	無
備考	[必7TONA-09]クリア後、合体解禁。ツィツィミトルとレミエルでのみ合体可能					

- コマンドスキル: 裁きの電火(64) / —
- 自動効果スキル: 攻撃全体化 / 全門耐性(65)
- 種族特有スキル: 夢幻の住人➡異界の住人(68)

闘鬼[9] ナタタイシ ★LIMITED★

基礎Lv 59 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	516	165	22	16	17	20
	6.8	2.2	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	反	—	—	—	—
備考	—					

- コマンドスキル: デスバウンド(60) / —
- 自動効果スキル: 火炎反射 / —
- 種族特有スキル: 大凶化

鬼神[2] ナラギリ

基礎Lv 28 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	285	35	14	7	14	9
	6.8	1	6	3	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	—	—	—	耐
備考	—					

- コマンドスキル: 捨身の一撃(29) / —
- 自動効果スキル: 耐物理(30) / —
- 種族特有スキル: 鬼神双手➡鬼神無双(45)

魔神[12] ナントセイクン ★LIMITED★

基礎Lv 70 移動力 3

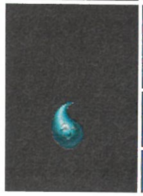


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	492	323	20	28	23	15
	5.3	3.3	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	吸	弱	—	反	—
備考	—					

- コマンドスキル: サマリカーム(71) / —
- 自動効果スキル: — / —
- 種族特有スキル: 魔力開眼

御霊 ニギミタマ

基礎Lv	49	移動力	3

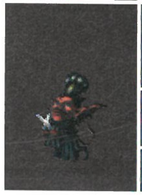


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	315	216	14	23	14	14
	5	3	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	—	—	無
備考	サバイバーズアワードで「御霊の合体解禁」を購入すると合体解禁					

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	—

堕天使[6] ニスロク

基礎Lv	41	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	316	118	14	18	10	15
	6.2	2	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	無	弱	—	—	耐
備考	—					

コマンドスキル	マハラギ
	弱者必滅拳(42)
自動効果スキル	五分の魔脈(43)
	—
種族特有スキル	いにしえの盟約➡堕天の烙印(43)

邪神[8] ニャルラトホテプ ★LIMITED★

基礎Lv	80	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	495	336	30	22	19	25
	5	3.3	7	3	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	耐	耐	耐	耐
備考	—					

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	勝利のチャクラ
	—
種族特有スキル	混沌の息吹

魔獣[6] ヌエ

基礎Lv	42	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	370	97	19	12	15	12
	6.5	1.8	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	耐	反	—	弱
備考	—					

コマンドスキル	ジオダイン
	—
自動効果スキル	貫通(44)
	—
種族特有スキル	跳躍自在

英雄[1] ネコショウグン ★LIMITED★

基礎Lv	31	移動力	3

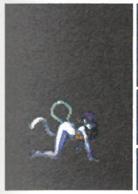


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	253	139	11	17	8	11
	6.5	2.9	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	—	—	弱	無
備考	[必4-05]で撃破後、合体解禁。ネコマタとトールでのみ合体可能					

コマンドスキル	なぎ払い
	パワーチャージ(32)
自動効果スキル	聖騎士の精神
	—
種族特有スキル	英雄の印➡英雄の証(52)

魔獣[3] ネコマタ

基礎Lv	19	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	176	46	10	4	9	12
	6.3	2	5	2	4	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	弱	吸	—
備考	—					

コマンドスキル	パララレイ
	百烈突き(21)
自動効果スキル	マヒ追加
	耐衝撃(20)
種族特有スキル	獣の跳躍➡跳躍自在(29)

堕天使[12] ネビロス

基礎Lv	86	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	666	324	19	30	25	28
	6	2.8	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	反	—	弱	耐	無
備考	サバイバーズアワードで「火曜日の新たなる敵」を購入後、7日目の隠しバトルでアリスを撃破すると合体解禁					

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	堕天の烙印

魔王[9] ネルガル ★LIMITED★

基礎Lv	81	移動力	3

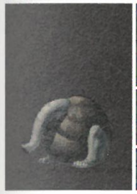


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	616	348	26	28	20	23
	6.1	3.2	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	弱	弱	弱	弱	無
備考	—					

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	真・全門耐性
	—
種族特有スキル	覇王の密約

龍王[2] ノズチ

基礎Lv	23	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	229	54	13	7	14	5
	6.2	1.8	5	4	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	耐	—	吸	弱
備考	—					

コマンドスキル	ニガヨモギ
	—
自動効果スキル	グリモア(24)
	—
種族特有スキル	龍胴絞め➡龍胴固め(35)

妖精[2] ノッカー

基礎Lv	7	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	90	22	7	4	8	4
	6	2	4	4	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	耐	弱	弱	—
備考	—					

コマンドスキル	ザン
	ディア(8)
自動効果スキル	エクスティール
	—
種族特有スキル	おまじない➡妖精の粉(22)

女神[9] ノルン ★LIMITED★

基礎Lv 64 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	400	329	19	25	16	20
	5	3.7	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	—	—	反	耐
備考	—					

コマンドスキル	常世の祈り(66)
	—
自動効果スキル	勝利のチャクラ(65)
	—
種族特有スキル	女神の恩寵

魔神[11] バアル ★LIMITED★

基礎Lv 65 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	489	244	23	29	14	15
	6.2	2.6	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	無	無	無	弱	—
備考	ヤマトの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	電撃激化
	火炎激化(66)、氷結激化(67)
種族特有スキル	魔力開眼

女神[8] パールヴァティ ★LIMITED★

基礎Lv 59 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	410	292	12	27	20	16
	5.2	3.4	3	6	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	吸	弱	—	—	—
備考	—					

コマンドスキル	メディアラハン
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	女神の恩寵

霊鳥[6] バイブ・カハ

基礎Lv 46 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	339	158	18	12	18	14
	5.3	2.73	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	—	—	弱	弱
備考	—					

コマンドスキル	会心の予言
	ザンダイン(47)
自動効果スキル	エクストラワン
	—
種族特有スキル	飛翔天駆

邪龍[2] ハクジョウシ

基礎Lv 20 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	151	69	10	9	7	10
	5.6	2.4	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	反	耐	—	—
備考	—					

コマンドスキル	ディアラマ(21)
	—
自動効果スキル	グリモア(22)
	—
種族特有スキル	混沌の波動➡邪念流動(38)

神獣[5] ハクタク

基礎Lv 37 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	288	114	12	15	11	15
	6	2.2	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	耐	耐	弱	—
備考	—					

コマンドスキル	ディアラマ
	—
自動効果スキル	耐状態異常(38)
	—
種族特有スキル	瞬転の舞➡瞬転の舞踏(43)

英雄[2] ハゲネ ★LIMITED★

基礎Lv 39 / 移動力 3

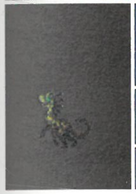


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	296	147	18	10	14	13
	5.6	3	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	弱	—	—	無
備考	ベルセルクとイクティニケでのみ合体可能					

コマンドスキル	暗殺拳
	—
自動効果スキル	魔力無効(40)
	勇者の精神
種族特有スキル	英雄の印➡英雄の証(54)

邪龍[3] バジリスク

基礎Lv 28 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	220	90	13	13	10	8
	5.8	2.2	6	4	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	弱	耐	反
備考	—					

コマンドスキル	ペトラレイ(29)
	—
自動効果スキル	耐衝撃
	石化追加(30)
種族特有スキル	混沌の波動➡邪念流動(40)

邪神[3] パズス ★LIMITED★

基礎Lv 40 / 移動力 3

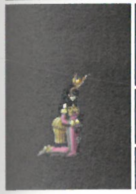


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	285	171	13	17	17	9
	5	3	4	5	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	弱	—	—	耐
備考	—					

コマンドスキル	万魔の乱舞(41)
	—
自動効果スキル	衝撃無効
	—
種族特有スキル	混沌の波動➡混沌の息吹(50)

女神[3] ハトホル ★LIMITED★

基礎Lv 31 / 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	200	161	10	18	9	10
	5	3.3	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	—	—	—	—	無
備考	イオの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	リカーム
	—
自動効果スキル	三分の魔脈(32)
	—
種族特有スキル	女神の慈愛➡女神の恩寵(39)

幻魔[5] ハヌマーン

基礎Lv 33 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	270	88	13	9	10	17
	6.3	2.1	4	3	4	5

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	—	—	弱	—

備考: ダイチの縁ステージ3で合体解禁

コマンドスキル	暴れまくり
	—
自動効果スキル	猛反撃
	勝利の息吹(34)
種族特有スキル	夢幻の具足➡真・夢幻の具足(34)

神獣[6] パビルサグ ★LIMITED★

基礎Lv 45 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	409	140	19	11	18	13
	6.5	2.5	5	3	5	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	無	耐	—	—	—

備考: —

コマンドスキル	千烈突き(46)
	覚悟の挑発
自動効果スキル	会心激化
	—
種族特有スキル	瞬転の舞➡瞬転の舞踏(46)

邪神[2] バフォメット

基礎Lv 32 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	213	160	9	18	9	12
	5.2	3.2	3	6	3	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	耐	耐	—	—	無

備考: —

コマンドスキル	マハラギ
	吸魔(33)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	混沌の波動➡混沌の息吹(51)

女神[10] パラスアテナ ★LIMITED★

基礎Lv 69 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	660	178	25	20	24	16
	7.1	2	5	3	4	4

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	—	—	—	—	—

備考: マコトの縁ステージ5で合体解禁

コマンドスキル	常世の祈り(70)
	—
自動効果スキル	物理反射(71)
	—
種族特有スキル	女神の恩寵

鬼女[7] ハリティー ★LIMITED★

基礎Lv 46 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	360	163	22	17	14	9
	6	2.6	6	4	3	3

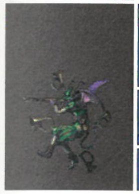
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	—	無	弱	耐

備考: オトメの縁ステージ3で合体解禁

コマンドスキル	マハジオダイン(47)
	—
自動効果スキル	電撃激化
	—
種族特有スキル	慈母の献身

堕天使[4] バルバトス

基礎Lv 33 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	232	138	11	13	10	15
	5.4	3	5	5	4	2

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	弱	吸	耐

備考: —

コマンドスキル	渾身の一撃(35)
	—
自動効果スキル	衝撃強化
	会心激化(34)
種族特有スキル	いにしえの盟約➡堕天の烙印(44)

魔王[3] バロール ★LIMITED★

基礎Lv 40 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	267	177	16	19	11	10
	5.25	3	5	6	3	2

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	—	弱	弱	弱	耐

備考: —

コマンドスキル	死神の点呼(42)
	—
自動効果スキル	会心激化
	五分の活泉(41)
種族特有スキル	覇王の盟約➡覇王の密約(50)

神獣[10] バロン

基礎Lv 68 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	522	234	24	22	19	19
	6	2.6	5	5	3	3

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	—	吸	弱	—

備考: —

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	電撃吸収(70)
	勝利の美酒(69)
種族特有スキル	瞬転の舞踏

天使[2] パワー

基礎Lv 24 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	222	49	15	7	13	5
	6	1.6	5	3	5	3

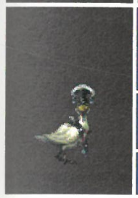
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	耐	—	弱

備考: —

コマンドスキル	エクスムーブ
	—
自動効果スキル	見覚えの急成長(25)
	耐電撃(26)
種族特有スキル	天使の血杯➡天使の聖痕(43)

霊鳥[3] ハンサ

基礎Lv 24 / 移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	190	72	9	6	10	15
	5.6	2.4	3	3	4	6

耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	—	無	弱

備考: —

コマンドスキル	マハザン
	ディアラマ(25)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	飛翔➡飛翔天駆(30)

妖精[1] ピクシー

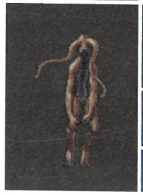


基礎Lv	2	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	30	27	3	7	4	4
	5	3.1	3	6	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	—	耐	—	—
備考	—					

スキル	
コマンドスキル	ディア
	ジオ(4)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	おまじない➡妖精の粉(20)

幽鬼[6] ピシャーチャ



基礎Lv	41	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	415	108	12	13	22	10
	6.6	2	4	4	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	—	—	吸	—
備考	—					

スキル	
コマンドスキル	火事場吸血
	—
自動効果スキル	魔力無効(42)
	—
種族特有スキル	憑依

鬼神[8] ビシャモンテン ★LIMITED★

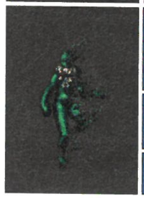


基礎Lv	71	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	776	172	29	15	26	17
	8	2	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	反	弱	—	—	耐
備考	—					

スキル	
コマンドスキル	八相発破
	—
自動効果スキル	火炎反射(72)
	—
種族特有スキル	鬼神無双

鬼神[3] ヒトコトヌシ ★LIMITED★



基礎Lv	36	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	346	44	17	8	15	12
	6.8	1	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	吸	弱	耐	弱	無	—
備考	[必5-06]で撃破後、合体解禁					

スキル	
コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	—

堕天使[7] ビフロンス ★LIMITED★



基礎Lv	45	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	306	234	16	20	15	10
	5.1	3.6	5	5	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	無	—	弱	—	耐
備考	[必5-14、15]か[必8TONR-01]で撃破後、合体解禁					

スキル	
コマンドスキル	アギダイン
	—
自動効果スキル	火炎激化(47)
	—
種族特有スキル	堕天の烙印

神獣[7] ビャッコ



基礎Lv	53	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	408	126	23	10	15	21
	6	2	6	2	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	—	無	弱	—
備考	—					

スキル	
コマンドスキル	貫通の一撃(54)
	—
自動効果スキル	双手
	物理激化(55)
種族特有スキル	瞬転の舞踏

邪龍[6] ピュートーン

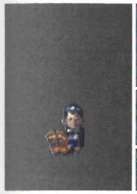


基礎Lv	51	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	365	190	13	25	12	17
	5.8	2.5	4	3	4	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	耐	耐	弱	弱
備考	—					

スキル	
コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	邪念流動

魔人[3] ビリケン ★LIMITED★

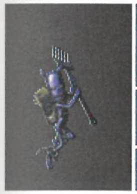


基礎Lv	50	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	330	227	15	21	16	14
	5	3.2	3	5	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	耐	耐	耐	無
備考	[任6-03]で撃破後、合体解禁。モスマンとシルキーでのみ合体可能					

スキル	
コマンドスキル	火事場吸血
	—
自動効果スキル	もうかりマッカ
	—
種族特有スキル	夢幻の住人➡異界の住人(65)

闘鬼[2] ビルヴィス

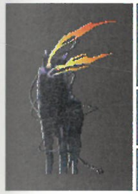


基礎Lv	10	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	119	7	8	4	7	7
	7	0.5	5	2	5	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	—	弱	無	—
備考	—					

スキル	
コマンドスキル	必中みね打ち(11)
	—
自動効果スキル	英霊の加護
	同族の心得・防(12)
種族特有スキル	凶化➡大凶化(27)

魔獣[9] フェンリル



基礎Lv	66	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	546	178	22	23	12	25
	7	2	4	4	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	吸	耐	耐	—	耐
備考	—					

スキル	
コマンドスキル	貫通の一撃(67)
	—
自動効果スキル	双手
	—
種族特有スキル	跳躍自在

堕天使[3] フラロウス

基礎Lv	26	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	207	94	14	9	11	8
	5.6	2.7	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	弱	–	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	マハラギ
	–
自動効果スキル	封技追加(28)
	三分の魔脈(27)
種族特有スキル	いにしえの盟約➡堕天の烙印(40)

女神[4] ブリジット

基礎Lv	35	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	225	159	10	18	10	13
	5	3	3	5	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	弱	耐	–	無
備考	–					

コマンドスキル	メディア
	–
自動効果スキル	火炎無効(36)
	–
種族特有スキル	女神の慈愛➡女神の恩寵(41)

精霊 フレイミーズ

基礎Lv	22	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	150	105	9	13	8	8
	5	3	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	吸	弱	–	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	マハラギ
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	–

魔獣[2] ヘアリージャック

基礎Lv	10	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	84	30	7	5	5	9
	5.6	2	5	3	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	耐	弱	–	–
備考	–					

コマンドスキル	怒りの一撃
	–
自動効果スキル	毒追加(12)
	一分の活泉(11)
種族特有スキル	獣の跳躍➡跳躍自在(27)

幻魔[12] ヘイムダル ★LIMITED★

基礎Lv	75	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	558	252	24	22	18	27
	6	2.6	4	4	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	反	–	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	覚悟の挑発
	–
自動効果スキル	魔力無効
	–
種族特有スキル	真・夢幻の具足

魔王[4] ヘカーテ ★LIMITED★

基礎Lv	47	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	295	213	15	24	12	12
	5	3	3	7	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	耐	耐	耐
備考	–					

コマンドスキル	ディアラハン
	–
自動効果スキル	全門耐性(49)
	貫通
種族特有スキル	覇王の盟約➡覇王の密約(51)

神獣[1] ヘケト

基礎Lv	13	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	120	46	8	10	7	4
	6	2	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	無	耐	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	ブフ
	–
自動効果スキル	騎士の精神
	–
種族特有スキル	瞬転の舞➡瞬転の舞踏(36)

妖獣[9] ベヒモス

基礎Lv	65	移動力	3

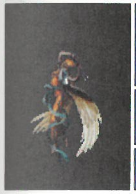


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	752	60	33	10	29	9
	8	0.8	6	2	6	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	耐	耐	–	–
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	攻撃全体化(66)
	–
種族特有スキル	妖光一閃

鬼女[5] ペリ ★LIMITED★

基礎Lv	38	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	288	150	8	22	10	14
	6	2.5	5	4	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	吸	–	弱
備考	ヒナコの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	ジオダイン
	–
自動効果スキル	電撃吸収
	五分の魔脈(39)
種族特有スキル	献身➡慈母の献身(40)

魔王[10] ベリアル ★LIMITED★

基礎Lv	86	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	575	385	30	24	29	19
	5	3.5	6	3	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	無	–	耐	耐	無
備考	サバイバーズアワードで「火曜日の新たなる敵」を購入後、7日目の隠しバトルでアリスを撃破すると合体解禁					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	覇王の密約

魔王[11] ベルゼブブ ★LIMITED★

基礎Lv 91 移動力 0



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	655	421	33	26	22	26
	5.8	3.6	6	3	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	吸	耐	耐	耐	耐	無
備考	6日目の隠しバトルで撃破すると合体解禁					

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	物理吸収
	—
種族特有スキル	覇王の密約

闘鬼[6] ベルセルク ★LIMITED★

基礎Lv 38 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	392	43	25	5	15	9
	7.4	1	7	2	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	無	—	—	弱
備考	ケイタの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	食いしばり(40)
	エクストラワン
種族特有スキル	大凶化

龍王[3] ペンドラゴン

基礎Lv 30 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	287	37	22	7	11	6
	7	1	6	2	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	弱	—	弱	—	耐
備考	—					

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	耐魔力
	聖騎士の精神(31)
種族特有スキル	龍胴絞め➡龍胴固め(37)

破壊神[6] ホクトセイクン ★LIMITED★

基礎Lv 70 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	467	288	28	20	15	23
	5.5	3.2	5	4	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	吸	反	弱	—
備考	—					

コマンドスキル	メギドラオン(71)
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	修羅の宿命

堕天使[5] ボティス ★LIMITED★

基礎Lv 37 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	280	183	13	14	18	8
	5.1	3.6	5	5	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	反	—	無
備考	[必3-04]か[必8TONR-04]か[必8A-05]で撃破後、合体解禁					

コマンドスキル	ジオダイン
	護りの盾(38)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	いにしえの盟約➡堕天の烙印(42)

龍王[10] ホヤウカムイ ★LIMITED★

基礎Lv 80 移動力 3

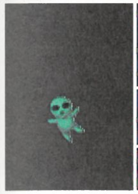


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	848	198	29	19	26	22
	8	2	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	反	—	—
備考	—					

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	五分の活泉(81)
	—
種族特有スキル	龍胴固め

幽鬼[1] ポルターガイスト

基礎Lv 1 移動力 3

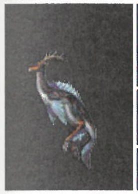


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	27	14	4	5	4	4
	5.4	2.4	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	弱	弱	耐
備考	—					

コマンドスキル	ブフ
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	霊障➡憑依(25)

龍王[1] マカラ

基礎Lv 14 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	146	44	7	8	6	9
	7.3	2	4	4	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	—	—	反	弱	耐
備考	—					

コマンドスキル	覚悟の挑発
	ディア(16)
自動効果スキル	耐魔力(15)
	—
種族特有スキル	龍胴絞め➡龍胴固め(33)

英雄[6] マサカド公 ★LIMITED★

基礎Lv 82 移動力 3

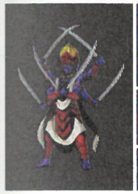


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	731	254	26	24	24	24
	6.9	2.4	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	—	—	耐	耐	耐
備考	アマテラスとヨシツネでのみ合体可能					

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	真・全門耐性(83)
	—
種族特有スキル	英雄の証

魔神[1] マハカーラ

基礎Lv 22 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	176	85	11	11	9	7
	5.7	2.6	4	2	5	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	—	耐	弱	耐	—	耐
備考	—					

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	迅速の寄せ
	双手(23)
種族特有スキル	魔力覚醒➡魔力開眼(40)

魔神［7］ ミトラ ★LIMITED★

基礎Lv 49　移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	320	270	15	26	15	9
	5	3.6	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	―	弱	―	―	―
備考	ダイチの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	メギド(51)
	―
自動効果スキル	五分の魔脈(50)
	―
種族特有スキル	魔力覚醒➡魔力開眼(51)

魔獣［7］ ミルメコレオ

基礎Lv 50　移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	336	156	22	15	10	19
	5.6	2.4	5	4	2	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	耐	―	―	弱	―
備考	―					

コマンドスキル	貫通の一撃(52)
	―
自動効果スキル	吸収追加
	―
種族特有スキル	跳躍自在

堕天使［10］ ムールムール

基礎Lv 64　移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	496	174	24	23	16	17
	6.2	2	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	弱	弱	反	反	弱
備考	―					

コマンドスキル	死神の点呼
	テトラカーン(65)
自動効果スキル	―
	―
種族特有スキル	堕天の烙印

幽鬼［8］ むらさきカガミ ★LIMITED★

基礎Lv 61　移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	415	304	16	26	22	13
	5	3.5	3	6	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	反	反	反	弱	反
備考	―					

コマンドスキル	裁きの雷火
	マカラカーン(62)
自動効果スキル	―
	―
種族特有スキル	憑依

闘鬼［4］ メズキ

基礎Lv 25　移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	214	92	11	12	9	9
	6.3	2.5	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	反	弱	耐	―	弱
備考	―					

コマンドスキル	マハジオ(26)
	―
自動効果スキル	同族の心得・功
	電撃強化(27)
種族特有スキル	凶化➡大凶化(31)

天使［7］ メタトロン ★LIMITED★

基礎Lv 74　移動力 0



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	768	200	24	26	22	18
	8	2	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	無	無	弱	弱	反
備考	―					

コマンドスキル	―
	―
自動効果スキル	勝利の雄叫び
	―
種族特有スキル	天使の聖痕

霊鳥［2］ モー・ショボー

基礎Lv 16　移動力 3

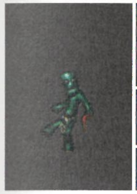


基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	133	50	9	6	7	10
	5.8	2.3	5	3	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	―	―	吸	弱	耐
備考	―					

コマンドスキル	ブフ
	氷の乱舞(18)
自動効果スキル	見覚えの成長(17)
	―
種族特有スキル	飛翔➡飛翔天駆(28)

邪鬼［3］ モコイ

基礎Lv 15　移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	168	22	9	7	9	6
	7	1	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	弱	無	―	―	―
備考	―					

コマンドスキル	必中みね打ち
	―
自動効果スキル	見覚えの成長(16)
	もうかりマッカ(17)
種族特有スキル	呪縛➡邪念呪縛(29)

妖獣［6］ モスマン

基礎Lv 43　移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	312	192	14	21	17	7
	5.2	3	4	5	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	無	耐	弱	―	弱
備考	―					

コマンドスキル	メディア
	マハザン(44)
自動効果スキル	食いしばり(45)
	―
種族特有スキル	妖気迅雷➡妖光一閃(44)

魔王［7］ モト ★LIMITED★

基礎Lv 68　移動力 3



基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	632	198	20	31	25	8
	6.8	2	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	―	―	弱	―	無
備考	―					

コマンドスキル	―
	―
自動効果スキル	双手
	二身の残影(69)
種族特有スキル	覇王の密約

魔王[2] モロク ★LIMITED★



基礎Lv 33 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	258	103	19	12	10	8
	6	2.3	6	4	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	無	—	—	—	耐

備考: —

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	戦神の加護
	火炎無効(35)
種族特有スキル	覇王の盟約➡覇王の密約(49)

闘鬼[8] ヤクシャ



基礎Lv 51 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	455	62	24	11	14	18
	7	1	6	2	3	5

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	無	—	耐	弱	耐

備考: —

コマンドスキル	ディアラハン
	デスバウンド(52)
自動効果スキル	火炎反射(53)
	—
種族特有スキル	大凶化

魔神[5] ヤマ ★LIMITED★



基礎Lv 41 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	318	117	20	15	12	10
	6	2.1	6	4	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	耐	—	耐	—	—

備考: —

コマンドスキル	アギダイン(42)
	—
自動効果スキル	火炎無効
	—
種族特有スキル	魔力覚醒➡魔力開眼(48)

龍王[8] ヤマタノオロチ



基礎Lv 66 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	662	118	30	13	26	13
	7.2	1.5	6	2	6	2

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	吸	弱	—	—	耐

備考: —

コマンドスキル	八相発破
	—
自動効果スキル	火炎吸収
	超反撃(67)
種族特有スキル	龍胴固め

邪龍[5] ヤム



基礎Lv 44 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	330	124	14	18	11	17
	6	2	3	5	3	5

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	—	—	—	弱	無

備考: —

コマンドスキル	ペトラレイ
	万魔の乱舞(45)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	混沌の波動➡邪念流動(45)

幻魔[11] ヤリーロ ★LIMITED★



基礎Lv 68 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	529	222	20	21	16	27
	6.3	2.5	3	6	3	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	吸	—	—	弱	—	—

備考: —

コマンドスキル	万魔の一撃(70)
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	真・夢幻の具足

鬼女[4] ユキジョロウ ★LIMITED★



基礎Lv 34 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	220	153	9	17	10	14
	5	3	3	7	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	弱	吸	—	—	—

備考: —

コマンドスキル	マハブフ
	マリンカリン(36)
自動効果スキル	吸収追加(35)
	—
種族特有スキル	献身➡慈母の献身(37)

英雄[4] ヨシツネ ★LIMITED★



基礎Lv 57 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	414	219	22	16	12	23
	6	3	4	4	3	5

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	—	無	—	—	—

備考: —

コマンドスキル	八相発破(58)
	貫通の一撃(59)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	英雄の印➡英雄の証(58)

闘鬼[5] ヨモツイクサ



基礎Lv 33 / 移動力 3

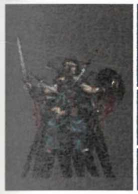
	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	264	108	17	12	11	9
	6	2.4	5	4	4	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	無	—	—	弱	—

備考: —

コマンドスキル	暗殺拳
	—
自動効果スキル	石化追加
	猛反撃(34)
種族特有スキル	凶化➡大凶化(34)

闘鬼[7] ラームジェルグ



基礎Lv 43 / 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	445	52	21	9	18	11
	7.3	1	4	4	5	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	—	—	弱	—	弱

備考: —

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	五分の活泉(44)
	食いしばり(45)
種族特有スキル	大凶化

天使[3] ライラ

基礎Lv	32	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	196	144	12	16	9	11
	4.8	3	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	無	耐	–	無
備考	–					

コマンドスキル	マハブフ
	リカーム(34)
自動効果スキル	エクスティール
	氷結強化(33)
種族特有スキル	天使の血杯➡天使の聖痕(45)

邪鬼[8] ラクシャーサ

基礎Lv	55	移動力	3

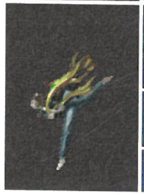


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	440	107	23	12	16	20
	6.2	1.6	5	4	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	–	弱	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	デスバウンド(56)
	–
自動効果スキル	物理無効
	–
種族特有スキル	邪念呪縛

女神[6] ラクシュミ

基礎Lv	51	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	297	277	14	22	15	16
	4.5	3.8	3	7	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	–	–	反
備考	–					

コマンドスキル	メディアラハン(53)
	リカーム
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	女神の恩寵

鬼女[9] ランダ

基礎Lv	58	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	380	219	23	15	18	18
	5	3	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	–	–	弱	耐	耐
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	物理反射(59)
	–
種族特有スキル	慈母の献身

鬼女[3] リャナンシー

基礎Lv	26	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	170	126	8	16	8	10
	5	3	3	5	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	反	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	メディア
	–
自動効果スキル	耐状態異常(27)
	–
種族特有スキル	献身➡慈母の献身(38)

鬼女[12] リリス ★LIMITED★

基礎Lv	83	移動力	3

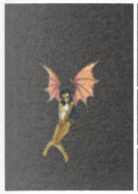


	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	620	399	26	31	24	18
	5.8	3.5	3	5	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	耐	耐	無
備考	5日目の隠しバトルで撃破すると合体解禁					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	耐万能(84)
	–
種族特有スキル	慈母の献身

鬼女[2] リリム

基礎Lv	18	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	137	72	8	11	8	7
	5.3	2.5	3	5	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	弱	無	–	–
備考	–					

コマンドスキル	セクシーレイ
	–
自動効果スキル	耐電撃(20)
	–
種族特有スキル	献身➡慈母の献身(35)

魔神[9] ルーグ ★LIMITED★

基礎Lv	57	移動力	3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	432	181	22	22	15	14
	6	2.3	5	4	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	無	–	–
備考	[必7ONA-02]でイオを撃破後、合体解禁					

コマンドスキル	マハラギ
	デスバウンド(59)
自動効果スキル	物理激化(58)
	–
種族特有スキル	魔力開眼

魔王[12] ルシファー ★LIMITED★

基礎Lv	99	移動力	0



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	999	516	29	30	28	28
	8	4	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	耐	耐	耐	無
備考	アルコルの縁ステージ5で合体解禁。メタトロンとロキでのみ合体可能					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	覇王の密約

邪鬼[6] レギオン

基礎Lv	39	移動力	2



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	290	140	10	17	19	9
	5	2.5	3	5	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	弱	–	弱	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	ペトラレイ
	ブフダイン(40)
自動効果スキル	耐物理
	–
種族特有スキル	邪念呪縛

天使[6] レミエル ★LIMITED★



基礎Lv	59	移動力	3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	465	184	22	21	16	16
	6.2	2.3	6	4	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	無	耐	—	耐	—	—

備考	—
コマンドスキル	サマリカーム(60) / —
自動効果スキル	物理吸収(61) / —
種族特有スキル	天使の聖痕

幽鬼[5] ロア



基礎Lv	34	移動力	3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	305	104	12	18	13	7
	6.5	2	5	5	4	2

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	弱	—	—	—	無

備考	—
コマンドスキル	パワーチャージ(35) / —
自動効果スキル	三分の活泉 / —
種族特有スキル	霊障➡憑依(35)

妖精[6] ローレライ



基礎Lv	37	移動力	3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	235	168	9	19	10	15
	5	3	2	6	3	5

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	—	—	耐	耐	弱

備考	—
コマンドスキル	マリンカリン / ディアラハン(38)
自動効果スキル	見覚えの急成長 / —
種族特有スキル	妖精の粉

魔王[6] ロキ ★LIMITED★



基礎Lv	61	移動力	3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	498	184	17	23	22	15
	6	2.2	4	5	5	2

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	耐	耐	耐	耐	耐	耐

備考	—
コマンドスキル	メギドラオン(62) / —
自動効果スキル	全門耐性 / —
種族特有スキル	覇王の密約

妖獣[2] ワイラ



基礎Lv	17	移動力	3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	149	48	9	10	6	8
	6.5	1.8	4	6	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	弱	—	—	—	無

備考	—
コマンドスキル	嵐の乱舞(19) / —
自動効果スキル	物理鋭化 / 一分の活泉(18)
種族特有スキル	妖気迅雷➡妖光一閃(37)

デビオクデータ

デビオクで入手できる仲魔は全79体。ここでは、それぞれの仲魔のデータを出品名別にすべて掲載する。なお掲載順は各ランクごとにわけ、早期に出品されるものから順になっている。

《デビオクデータの見方》

❶[1] ポルタ❷ガイスト ラン❸ーマル 出品条件❹ビオク開始時

出品名	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	スキル
気に留まら❺怪現象 ★★★★★	1	4	❻	4	5	20%	❼	324	コマンドスキル ブフ ❽ / 自動効果スキル — ❾
いたずらの怪現象 ★★★★★	1	4	5	4	4	40%	120	360	コマンドスキル ブフ / 自動効果スキル —
破壊的な怪現象 ★★★★★	1	4	7	4	4	30%	132	396	コマンドスキル ブフ、アギ / 自動効果スキル —
怪現象の安売り SPECIAL	1	4	5	4	4	50%	36	—	コマンドスキル ブフ、アギ / 自動効果スキル —
大いなる騒乱の怪現象 SPECIAL	4	5	6	5	4	50%	141	—	コマンドスキル ブフ、アギ / 自動効果スキル 耐火炎

❶種族
仲魔の種族。［　］内は種族内のランクを表わす

❷名称

❸ランク
仲魔が出品されるデビオクのランク

❹出品条件
デビオクに出品されるための条件。特定の日時を経過すると出品されるようになるが、バトルで倒すことによりそれ以前に出現する可能性がある場合は、そのバトルを表記している

❺出品名
デビオクに出品される際の仲魔の名称。また、☆の数が多くなるほど能力値が高いということを表わしている。「SPECIAL」の表記があるものは、スペシャルオークションにのみ出品される

❻能力値
仲魔の能力値。出品名により数値が異なる。その仲魔の基礎能力よりも能力値が高い場合は青で、低い場合は赤で表記している

❼オークションデータ
デビオクに出品される際の各種データ。詳細は以下の通り

確率…デビオクに出品される確率。なお、SPEICIAL表記のある仲魔については、スペシャルオークション時に出品される確率となっている
開始…オークションの開始価格
即決…オークションの即決価格

❽コマンドスキル
仲魔が取得済みのコマンドスキル。（　）表記がある場合、そのレベルに到達することで習得できることを表わしている

❾自動効果スキル
仲魔が取得済みの自動効果スキル。（　）表記がある場合、そのレベルに到達することで習得できることを表わしている



幽鬼[1] ポルターガイスト

ランク ノーマル　出品条件 デビオク開始時

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
気に留まらぬ怪現象	★☆☆☆☆	1	4	2	4	5	20%	108	324	ブフ	—
いたずらの怪現象	★★★☆☆	1	4	5	4	4	40%	120	360	ブフ	—
破壊的な怪現象	★★★★★	1	4	7	4	4	30%	132	396	ブフ、アギ	—
怪現象の安売り	SPECIAL	1	4	5	4	4	50%	36	—	ブフ、アギ	—
大いなる騒乱の怪現象	SPECIAL	4	5	6	5	4	50%	141	—	ブフ、アギ	耐火炎



妖精[1] ピクシー

ランク ノーマル　出品条件 デビオク開始時

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
遊び疲れの小妖精	★☆☆☆☆	2	4	3	4	4	20%	105	315	ディア、ジオ(4)	—
好意的な小妖精	★★★☆☆	2	3	7	4	4	40%	131	393	ディア、ジオ(4)	—
陽気な小妖精	★★★★★	2	5	8	4	4	30%	157	471	ディア、ジオ	一分の魔脈
お買い得な妖精	SPECIAL	2	3	7	4	4	50%	39	—	ディア、ジオ	一分の魔脈
ピクシー・レッド	SPECIAL	4	3	8	5	4	50%	153	—	ディア、ジオ、ブフ	もうかりマッカ



魔獣[1] カブソ

ランク ノーマル　出品条件 デビオク開始時

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
化かし不得手の猫妖怪	★★☆☆☆	2	4	3	5	4	20%	118	354	アギ、ザン(4)	—
いたずら好きの猫妖怪	★★★☆☆	2	4	6	4	4	40%	131	393	アギ、ザン(4)	—
化かし上手の猫妖怪	★★★★☆	2	5	7	4	4	30%	144	432	アギ、ザン	見覚えの成長
お買い得な猫妖怪	SPECIAL	2	4	6	4	4	50%	39	—	アギ、ザン	見覚えの成長
変幻自在の猫妖怪	SPECIAL	4	4	7	4	5	50%	153	—	アギ、ザン	一分の魔脈、毒追加



闘鬼[1] コボルト

ランク ノーマル　出品条件 [必1-08]クリア後

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
鉄クズの子鬼	★☆☆☆☆	3	2	4	5	5	20%	116	348	ねらい撃ち(5)	英霊の加護(4)
鉄板チョイスの子鬼	★★★☆☆	3	4	3	5	7	40%	145	435	ねらい撃ち(5)	英霊の加護(4)
黄金クラスの子鬼	★★★★★	3	6	4	5	7	30%	174	522	怒りの一撃	英霊の加護、物理鋭化
お買い得な子鬼	SPECIAL	3	4	3	5	7	50%	43	—	怒りの一撃	英霊の加護、物理鋭化
金剛フローレスの子鬼	SPECIAL	5	5	3	5	8	50%	170	—	ねらい撃ち、必中みね打ち	英霊の加護、一分の活泉、物理鋭化



邪鬼[1] オバリヨン

ランク ノーマル　出品条件 [必1-08]クリア後

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
軽量級オバリヨン	★★☆☆☆	3	4	4	3	6	20%	130	390	エクスムーブ	—
中量級オバリヨン	★★★☆☆	3	6	4	5	4	40%	145	435	エクスムーブ	—
重量級オバリヨン	★★★★★	3	6	5	7	4	30%	174	522	エクスムーブ	一分の活泉
安売りオバリヨン	SPECIAL	3	6	4	5	4	50%	43	—	エクスムーブ	一分の活泉
超重量級オバリヨン	SPECIAL	6	7	4	6	5	50%	170	—	エクスムーブ、ディア	同族の心得・攻



幽鬼[2] アガシオン

ランク ノーマル　出品条件 [必1-08]クリア後

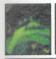
名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
つれない使い魔	★★☆☆☆	6	5	4	5	6	20%	203	609	ジオ、アギ(8)	—
招致される使い魔	★★★☆☆	6	5	7	5	5	40%	225	675	ジオ、アギ(8)	—
意欲溢れる使い魔	★★★★☆	6	5	9	5	5	30%	248	744	ジオ、アギ	もうかりマッカ
お買い得な使い魔	SPECIAL	6	5	7	5	5	50%	68	—	ジオ、アギ	もうかりマッカ
全霊を捧ぐ使い魔	SPECIAL	8	5	8	5	6	50%	263	—	ジオ、アギ、ブフ	耐魔力、一分の魔脈



妖精[2] ノッカー

ランク ノーマル　出品条件 1ST DAY 19:30か、[必1-08]クリア後

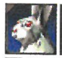
名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
人見知りの鉱妖精	★☆☆☆☆	7	5	4	6	5	20%	208	624	ザン、ディア(8)	エクスティール
恥ずかしがりの鉱妖精	★★★☆☆	7	7	4	8	4	40%	260	780	ザン、ディア(8)	エクスティール
実力を見せる鉱妖精	★★★★★	7	7	7	8	4	30%	312	936	ザン、ディア	エクスティール、同族の心得・防
お買い得な鉱妖精	SPECIAL	7	7	4	8	4	50%	78	—	ザン、ディア	エクスティール、同族の心得・防
真価を誇る鉱妖精	SPECIAL	10	8	5	9	4	50%	304	—	ザン、ディア、エクスムーブ	エクスティール、耐衝撃



邪鬼[2] オーガ

ランク ノーマル　出品条件 2ND DAY 08:00か、[必2-02]クリア後

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
女にフラれた大鬼	★☆☆☆☆	8	6	5	6	4	20%	238	714	怒りの一撃(9)	騎士の精神、一分の魔脈
力仕事の大鬼	★★★☆☆	8	10	5	6	3	30%	298	894	怒りの一撃(9)	騎士の精神、見覚えの成長(10)
豪腕振るう大鬼	★★★★☆	8	10	5	6	5	30%	328	984	怒りの一撃	騎士の精神、見覚えの成長、反撃
お買い得な大鬼	SPECIAL	8	10	5	6	3	50%	89	—	怒りの一撃	騎士の精神、見覚えの成長、反撃
無法極まる豪腕の大鬼	SPECIAL	10	10	5	7	4	50%	387	—	怒りの一撃、暴れまくり	騎士の精神、物理鋭化、反撃



妖獣[1] イナバシロウサギ

ランク ノーマル ／ 出品条件 2ND DAY 12:00か、[必2-02]クリア後

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
傷ついた白兎	★★☆☆☆	9	6	6	2	9	20%	306	918	ディア、アムリタ(10)	エクスティール
お調子者の白兎	★★★☆☆	9	5	6	5	9	30%	340	1020	ディア、アムリタ(10)	エクスティール
狡猾なる白兎	★★★★☆	9	7	6	5	9	30%	374	1122	ディア、アムリタ	エクスティール、毒追加
お買い得な白兎	SPECIAL	9	5	6	5	9	50%	102	–	ディア、アムリタ	エクスティール、毒追加
ワニザメ返り討ち白兎	SPECIAL	12	5	6	8	9	50%	397	–	ディアラマ、アムリタ	エクスティール、一分の活泉、一分の魔脈



鬼女[1] キキーモラ

ランク ノーマル ／ 出品条件 2ND DAY 12:00か、[必2-02]クリア後

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
戦い望まぬ家政婦	★☆☆☆☆	9	5	5	6	6	20%	272	816	ディア、ザン(10)	一分の活泉
手助けの家政婦	★★★☆☆	9	5	9	5	6	30%	340	1020	ディア、ザン(10)	一分の魔脈(11)
腕に覚えある家政婦	★★★★☆	9	5	11	5	6	30%	374	1122	ディア、ザン	一分の魔脈、見覚えの成長
低賃金の家政婦	SPECIAL	9	5	9	5	6	50%	102	–	ディア、ザン	一分の魔脈、見覚えの成長
家政婦は一騎当千	SPECIAL	11	5	10	6	6	50%	397	–	ディア、ザン、ニガヨモギ	一分の魔脈、耐火炎



闘鬼[2] ビルヴィス

ランク ノーマル ／ 出品条件 2ND DAY 13:00か、[必2-06]クリア後

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
なまくらの鎌	★★☆☆☆	10	5	5	7	7	20%	347	1041	ねらい撃ち	–
畑を荒らす鎌	★★★☆☆	10	8	4	7	7	30%	386	1158	必中みね打ち(11)	–
刈り尽くしの鎌	★★★★★	10	10	4	7	8	30%	463	1389	必中みね打ち、百烈突き	同族の心得・防
お買い得な鎌	SPECIAL	10	8	4	7	7	50%	116	–	必中みね打ち、百烈突き	同族の心得・防
根も残さぬ不毛の鎌	SPECIAL	12	9	4	7	8	50%	451	–	必中みね打ち、百烈突き	同族の心得・防、双手



邪龍[1] トウビョウ

ランク ノーマル ／ 出品条件 2ND DAY 16:00か、[必2-10]クリア後

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
粗末な瓶の蛇神	★★☆☆☆	12	7	5	6	8	20%	440	1320	ジオ、ザン	一分の活泉
綺麗な瓶の蛇神	★★★☆☆	12	7	8	5	8	30%	489	1467	ジオ、雷の乱舞(13)	一分の活泉
金の輪の蛇神	★★★★★	12	8	10	5	8	30%	587	1761	ニガヨモギ、雷の乱舞	一分の活泉
お買い得な蛇神	SPECIAL	12	7	8	5	8	50%	147	–	ニガヨモギ、雷の乱舞	一分の活泉
後生大事の蛇神様	SPECIAL	14	7	8	7	8	50%	572	–	ニガヨモギ、雷の乱舞	一分の活泉、耐電撃、一分の魔脈



邪鬼[3] モコイ

ランク ノーマル ／ 出品条件 2ND DAY 17:00か、[必2-10]クリア後

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
オフのモコイさん	★☆☆☆☆	15	7	7	7	7	20%	537	1611	ブフ	一分の魔脈、もうかりマッカ(17)
友好的なモコイさん	★★★☆☆	15	9	7	9	6	30%	672	2016	必中みね打ち	見覚えの成長(16)、もうかりマッカ(17)
やる気なモコイさん	★★★★★	15	9	7	11	7	30%	806	2418	必中みね打ち、暴れまくり	見覚えの成長、もうかりマッカ、同族の心得・防
安売りモコイさん	SPECIAL	15	9	7	9	6	50%	201	–	必中みね打ち、暴れまくり	見覚えの成長、もうかりマッカ、同族の心得・防
ハードコア・モコイ	SPECIAL	18	9	10	9	6	50%	785	–	必中みね打ち、氷の乱舞、エクスムーブ	見覚えの成長、もうかりマッカ、反撃



幽鬼[3] ティング・カット

ランク ノーマル ／ 出品条件 マヒ追加、みかわし(17)

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
人工に塞がれた土霊	★★☆☆☆	16	7	7	10	6	20%	666	1998	ブフ	マヒ追加、みかわし(17)
大地より出ずる土霊	★★★☆☆	16	7	10	10	5	30%	740	2220	パララレイ	マヒ追加、みかわし(17)
天気雨に踊る土霊	★★★★☆	16	7	12	10	5	30%	814	2442	パララレイ、ニガヨモギ	マヒ追加、みかわし
お買い得な土霊	SPECIAL	16	7	10	10	5	50%	222	–	パララレイ、ニガヨモギ	マヒ追加、みかわし
土と雨の神秘なる土霊	SPECIAL	19	8	12	10	6	50%	865	–	パララレイ、ニガヨモギ、暴れまくり	マヒ追加、みかわし、耐物理



妖獣[2] ワイラ

ランク ノーマル ／ 出品条件 3RD DAY 09:00か、[必2-11]クリア後

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
深爪した鉤爪	★☆☆☆☆	17	7	8	7	8	20%	649	1947	ジオ	物理鋭化、一分の活泉(18)
研がれた鉤爪	★★★☆☆	17	9	10	6	8	30%	811	2433	嵐の乱舞(19)	物理鋭化、一分の活泉(18)
切り裂く鉤爪	★★★★☆	17	11	10	6	8	30%	892	2676	嵐の乱舞、暴れまくり	物理鋭化、一分の活泉
お買い得な鉤爪	SPECIAL	17	9	10	6	8	50%	243	–	嵐の乱舞、暴れまくり	物理鋭化、一分の活泉
一閃たる鋭き鉤爪	SPECIAL	20	10	12	7	8	50%	945	–	嵐の乱舞、なぎ払い、暴れまくり	物理鋭化、一分の活泉、迅速の寄せ



闘鬼[3] ゴズキ

ランク ノーマル ／ 出品条件 3RD DAY 10:30か、[必3-02]クリア後

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
仕事疲れの牛鬼	★★☆☆☆	18	9	6	11	6	20%	798	2394	怒りの一撃	同族の心得・攻
量刑を求める牛鬼	★★★☆☆	18	13	4	11	6	30%	887	2661	暴れまくり(20)	同族の心得・攻
地獄流刑罰の牛鬼	★★★★★	18	13	5	11	9	30%	1060	3180	暴れまくり	同族の心得・攻、物理鋭化
お買い得な牛鬼	SPECIAL	18	13	4	11	6	50%	266	–	暴れまくり	同族の心得・攻、物理鋭化
阿鼻叫喚残酷刑罰牛鬼	SPECIAL	20	14	4	12	7	50%	1035	–	暴れまくり、捨身の一撃	同族の心得・攻、猛反撃、同族の心得・防



鬼女[2] リリム

ランク ノーマル　出品条件 3RD DAY 10:30か、[必3-02]クリア後

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
日陰に咲く百合	★☆☆☆☆	18	8	7	8	8	20%	709	2127	アムリタ、ジオ	耐電撃(20)
夜に咲く百合	★★★☆☆	18	8	11	8	7	30%	887	2661	セクシーレイ、必中みね打ち	耐電撃(20)
地獄に咲く百合	★★★★☆	18	8	13	8	7	30%	975	2925	セクシーレイ、必中みね打ち、雷の乱舞	耐電撃、グリモア
お買い得な百合	SPECIAL	18	8	11	8	7	50%	266	—	セクシーレイ、必中みね打ち、雷の乱舞	耐電撃、グリモア
夢に咲く蜜の百合	SPECIAL	21	8	12	8	10	50%	1035	—	セクシーレイ、必中みね打ち、マハジオ	耐電撃、グリモア、みかわし



邪龍[2] ハクジョウシ

ランク ノーマル　出品条件 3RD DAY 10:00

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
悲恋に沈む白蛇	★★☆☆☆	20	7	9	8	10	20%	943	2829	ディア	グリモア(22)
誘惑する白蛇	★★★☆☆	20	10	9	7	10	30%	1040	3120	ディアラマ(21)、氷の乱舞	グリモア(22)
恋に色めく白蛇	★★★★☆	20	10	9	7	12	30%	1150	3450	ディアラマ(21)、氷の乱舞	グリモア、みかわし
お買い得な白蛇	SPECIAL	20	10	9	7	10	50%	314	—	ディアラマ(21)、氷の乱舞	グリモア、みかわし
色欲に牙むく白蛇	SPECIAL	22	10	11	8	10	50%	1224	—	ディアラマ(21)、氷の乱舞、メディア	グリモア、耐電撃、みかわし



妖獣[3] ガルム

ランク ノーマル　出品条件 4TH DAY 07:30

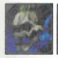
名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
大人しき猟犬	★★☆☆☆	25	12	6	10	11	20%	1360	4080	必中みね打ち	三分の活泉、反撃(27)
ニヴルヘイムの猟犬	★★★☆☆	25	15	5	10	11	30%	1510	4530	暴れまくり	三分の活泉、反撃(27)
死者の血に染まる猟犬	★★★★☆	25	15	7	10	11	30%	1660	4980	なぎ払い、炎の乱舞	三分の活泉、反撃
お買い得な猟犬	SPECIAL	25	15	5	10	11	50%	454	—	暴れまくり、炎の乱舞	三分の活泉、反撃
黄昏に荒れ狂う猟犬	SPECIAL	28	17	5	10	13	50%	1764	—	暴れまくり、炎の乱舞、必中みね打ち	三分の活泉、封技追加、猛反撃



闘鬼[4] メズキ

ランク ノーマル　出品条件 4TH DAY 07:30か、[必4-01]クリア後

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
仕事疲れの馬鬼	★☆☆☆☆	25	11	8	10	9	20%	1210	3630	ジオ	騎士の精神、電撃強化(27)
拷問を求める馬鬼	★★★☆☆	25	11	12	9	9	30%	1510	4530	マハジオ(26)	同族の心得・攻、電撃強化(27)
地獄流拷問の馬鬼	★★★★★	25	14	12	9	9	30%	1820	5460	マハジオ、百烈突き	同族の心得・攻、電撃強化
お買い得な馬鬼	SPECIAL	25	11	12	9	9	50%	454	—	マハジオ、百烈突き	同族の心得・攻、電撃強化
阿鼻叫喚非情拷問馬鬼	SPECIAL	28	13	12	11	9	50%	1764	—	マハジオ、百烈突き、弱者必滅拳	同族の心得・攻、電撃強化



霊鳥[1] イツマデ

ランク ゴールド　出品条件 ゴールド解禁時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
待ち疲れた怪鳥	★★☆☆☆	8	5	7	4	6	20%	529	1587	ザン、エクスムーブ(9)	毒追加(10)
催促する怪鳥	★★★☆☆	8	5	7	3	9	30%	587	1761	ザン、エクスムーブ(9)	毒追加(10)
待ち切れぬ怪鳥	★★★★★	8	5	7	3	12	30%	681	2043	ザン、エクスムーブ	毒追加(10)、英霊の加護
お買い得な魔力	SPECIAL	8	5	7	3	9	50%	176	—	ザン、エクスムーブ	毒追加(10)、英霊の加護
いつまでも果てぬ魔力	SPECIAL	10	5	8	4	9	50%	655	—	ザン、エクスムーブ、嵐の乱舞	毒追加(10)、英霊の加護



堕天使[1] ガギソン

ランク ゴールド　出品条件 ゴールド解禁時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
使い走りの使役魔	★★☆☆☆	11	6	5	7	7	20%	521	1563	ジオ、怒りの一撃	反撃(12)
命令を聞く使役魔	★★★☆☆	11	6	8	6	7	30%	579	1737	ジオ、雷の乱舞(14)	反撃(12)
有用たる使役魔	★★★★★	11	7	10	6	7	30%	684	2052	ジオ、雷の乱舞	反撃、耐電撃
お買い得な使役魔	SPECIAL	11	6	8	6	7	50%	174	—	ジオ、雷の乱舞	反撃、耐電撃
全幅の信頼の使役魔	SPECIAL	14	6	9	6	9	50%	662	—	ジオ、雷の乱舞、怒りの一撃	反撃、みかわし、耐電撃



幻魔[2] ジャンバヴァン

ランク ゴールド　出品条件 2ND DAY開始時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
気弱なる熊王	★★☆☆☆	13	8	5	10	4	20%	631	1893	アギ	騎士の精神、同族の心得・攻(14)
軍を率いる熊王	★★★☆☆	13	11	4	10	4	30%	701	2103	アギ	騎士の精神、同族の心得・攻(14)
賢王なる熊王	★★★★★	13	12	6	10	4	30%	827	2481	アギ、エクスムーブ	騎士の精神、同族の心得・攻、同族の心得・防
お買い得な熊王	SPECIAL	13	11	4	10	4	50%	210	—	アギ、エクスムーブ	騎士の精神、同族の心得・攻、同族の心得・防
奮迅たる活躍の熊王	SPECIAL	15	11	4	10	7	50%	801	—	炎の乱舞、なぎ払い、エクスムーブ	騎士の精神、同族の心得・攻、同族の心得・防



魔獣[3] ネコマタ

ランク ゴールド　出品条件 3RD DAY 10:30か、[必3-02]クリア後

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
気乗りしない猫娘	★☆☆☆☆	19	6	5	9	12	20%	772	2316	ザン、覚悟の挑発	マヒ追加、耐衝撃(20)
愛嬌の猫娘	★★★☆☆	19	10	4	9	12	30%	966	2898	パララレイ、百烈突き(21)	マヒ追加、耐衝撃(20)
爪を研ぐ猫娘	★★★★☆	19	12	4	9	12	30%	1060	3180	パララレイ、百烈突き	双手、耐衝撃
お買い得な猫娘	SPECIAL	19	10	4	9	12	50%	290	—	パララレイ、百烈突き	双手、耐衝撃
流麗なる戦いの猫娘	SPECIAL	22	11	5	10	13	50%	1125	—	パララレイ、百烈突き、メディア	双手、耐電撃、マヒ追加



妖精[4] ジャックフロスト

ランク ゴールド ／ 出品条件 3RD DAY 12:00か、[必3-04]クリア後

名称	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
溶けかけフロスト ★☆☆☆☆	21	9	8	10	7	20%	907	2721	ブフ、セクシーレイ	耐氷結(23)
よく冷えたフロスト ★★★☆☆	21	9	12	10	6	30%	1130	3390	氷の乱舞、マハブフ(22)	耐氷結(23)
冷たき魔性のフロスト ★★★★★	21	9	15	10	6	30%	1360	4080	氷の乱舞、マハブフ	耐氷結、三分の魔脈
お買い得なフロスト SPECIAL	21	9	12	10	6	50%	340	—	氷の乱舞、マハブフ	耐氷結、三分の魔脈
荒ぶる氷結のフロスト SPECIAL	23	9	13	10	8	50%	1323	—	氷の乱舞、マハブフ、ディアラマ	耐氷結、氷結強化、三分の魔脈



邪鬼[4] オグン

ランク ゴールド ／ 出品条件 3RD DAY 14:00か、[必3-08]クリア後

名称	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
酒の足りない戦士 ★☆☆☆☆	23	11	7	9	9	20%	1050	3150	アギ、ねらい撃ち	反撃、一分の魔脈
酒を好む戦士 ★★★☆☆	23	15	6	9	9	30%	1310	3930	炎の乱舞、百烈突き(24)	反撃、耐火炎(25)
酒に奮い立つ戦士 ★★★★☆	23	17	6	9	9	30%	1440	4320	炎の乱舞、百烈突き(24)、絶妙打	反撃、耐火炎
お買い得な戦士 SPECIAL	23	15	6	9	9	50%	395	—	炎の乱舞、百烈突き、絶妙打	反撃、耐火炎
酩酊と乱舞の戦士 SPECIAL	26	16	6	11	10	50%	1539	—	炎の乱舞、百烈突き、絶妙打	猛反撃、耐火炎、戦神の加護



幽鬼[4] クバンダ

ランク ゴールド ／ 出品条件 4TH DAY 07:30か、[必4-01]クリア後

名称	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
精気に乏しき瓶 ★☆☆☆☆	25	11	11	3	13	20%	1210	3630	怒りの一撃、暴れまくり	耐魔力(27)
精気を吸い取る瓶 ★★★☆☆	25	11	10	7	13	30%	1510	4530	暗殺拳、火事場撃(26)	耐魔力(27)
精気を吸い尽くす瓶 ★★★★☆	25	13	10	7	13	30%	1660	4980	暗殺拳、火事場撃	耐魔力、エクスティール
お買い得な瓶 SPECIAL	25	11	10	7	13	50%	454	—	暗殺拳、火事場撃	耐魔力、エクスティール
精気を吸う無限の瓶 SPECIAL	28	12	10	8	15	50%	1764	—	暗殺拳、百烈突き、火事場吸血	耐魔力、耐物理、エクスティール



鬼女[3] リャナンシー

ランク ゴールド ／ 出品条件 4TH DAY 11:00か、[必4-05]クリア後

名称	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
愛に失望した恋人 ★★☆☆☆	26	8	13	9	10	20%	1450	4350	パララレイ	毒追加
愛を求める恋人 ★★★☆☆	26	8	16	8	10	30%	1620	4860	メディア	耐状態異常(27)
愛に力を与える恋人 ★★★★★	26	8	19	8	10	30%	1930	5790	メディア、ディアラマ	耐状態異常
お買い得な恋人 SPECIAL	26	8	16	8	10	50%	485	—	メディア、ディアラマ	耐状態異常
大いなる愛と霊の恋人 SPECIAL	28	8	18	9	11	50%	1890	—	メディア、ブフダイン、マハブフ	耐状態異常、三分の活泉、氷結強化



魔獣[4] オルトロス

ランク ゴールド ／ 出品条件 4TH DAY 12:30

名称	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
弱気な番犬 ★★☆☆☆	27	11	8	12	10	20%	1500	4500	炎の乱舞	—
双頭の番犬 ★★★☆☆	27	14	7	12	10	40%	1680	5040	火事場撃	—
優秀な番犬 ★★★★★	27	14	7	12	13	30%	1990	5970	火事場撃、暴れまくり	エクスガード
お買い得な番犬 SPECIAL	27	14	7	12	10	50%	492	—	火事場撃、暴れまくり	エクスガード
血肉に牙むく番犬 SPECIAL	30	15	8	13	12	50%	1980	—	火事場撃、パワーチャージ	エクスガード、会心激化



邪龍[3] バジリスク

ランク ゴールド ／ 出品条件 4TH DAY 13:30

名称	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
避けられた視線 ★☆☆☆☆	28	13	13	11	4	20%	1460	4380	パララレイ	耐衝撃、マヒ追加
危険な視線 ★★★☆☆	28	13	13	10	8	30%	1830	5490	ペトラレイ(29)	耐衝撃、石化追加(30)
襲いかかる視線 ★★★★☆	28	15	13	10	8	30%	2010	6030	ペトラレイ、炎の乱舞	耐衝撃、石化追加
お買い得な視線 SPECIAL	28	13	13	10	8	50%	550	—	ペトラレイ、炎の乱舞	耐衝撃、石化追加
全てを石化する視線 SPECIAL	31	13	13	11	11	50%	2142	—	ペトラレイ、捨身の一撃、炎の乱舞	耐物理、石化追加、グリモア



妖精[5] ジャックランタン

ランク ゴールド ／ 出品条件 4TH DAY 17:00か、[必4-13]クリア後

名称	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
消えかけランタン ★★☆☆☆	29	11	11	12	9	20%	1750	5250	暴れまくり、アギ	火炎強化(31)
よく燃えるランタン ★★★☆☆	29	10	14	12	9	30%	1940	5820	炎の乱舞、マハラギ(30)	火炎強化(31)
焦げる魔性のランタン ★★★★★	29	10	15	12	11	30%	2330	6990	炎の乱舞、マハラギ	火炎強化、双手
お買い得なランタン SPECIAL	29	10	14	12	9	50%	584	—	炎の乱舞、マハラギ	火炎強化、双手
荒ぶる炎熱のランタン SPECIAL	32	11	16	12	10	50%	2268	—	アギダイン、マハラギ、メディア	火炎強化、三分の魔脈



邪鬼[5] ウェンディゴ

ランク ゴールド ／ 出品条件 4TH DAY 19:30か、[必4-05]クリア後

名称	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
雪に飢えたる雪男 ★★☆☆☆	31	12	8	12	13	20%	1960	5880	ニガヨモギ、暴れまくり	耐氷結
雪に暴れる雪男 ★★★☆☆	31	15	7	12	13	30%	2180	6540	氷の乱舞、絶妙打(32)	耐氷結
雪上無双の雪男 ★★★★☆	31	15	7	14	13	30%	2400	7200	氷の乱舞、絶妙打	耐氷結、氷結強化
お買い得な雪男 SPECIAL	31	15	7	12	13	50%	655	—	氷の乱舞、絶妙打	耐氷結、氷結強化
凶暴血まみれ雪景色 SPECIAL	33	17	7	12	14	50%	2547	—	氷の乱舞、絶妙打、渾身の一撃	耐氷結、氷結強化、三分の活泉



闘鬼[5] ヨモツイクサ

ランク ゴールド　出品条件 5TH DAY 07:30

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
黄泉の国の見習い兵	★☆☆☆☆	33	13	12	11	10	20%	1940	5820	パララレイ	石化追加、騎士の精神
黄泉の国の一般兵	★★★☆☆	33	17	12	11	9	30%	2430	7290	暗殺拳	石化追加、猛反撃(34)
黄泉の国の熟練兵	★★★★☆	33	17	14	11	9	30%	2670	8010	暗殺拳、氷の乱舞	石化追加、猛反撃
お買い得な兵士	SPECIAL	33	17	12	11	9	50%	729	—	暗殺拳、氷の乱舞	石化追加、猛反撃
黄泉の国のつはもの	SPECIAL	36	18	13	12	11	50%	2844	—	暗殺拳、パワーチャージ	石化追加、猛反撃、戦神の加護



妖獣[4] アーヴァンク

ランク ゴールド　出品条件 5TH DAY 07:30

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
色目に惑うビーバー	★★☆☆☆	33	13	9	11	14	20%	2180	6540	なぎ払い	見覚えの急成長、毒追加
怪力のビーバー	★★★☆☆	33	13	8	14	14	30%	2430	7290	なぎ払い	物理強化(35)、猛反撃(34)
百人力のビーバー	★★★★★	33	16	8	14	14	30%	2910	8730	なぎ払い、捨身の一撃	物理強化、猛反撃
お買い得なビーバー	SPECIAL	33	13	8	14	14	50%	729	—	なぎ払い、捨身の一撃	物理強化、猛反撃
千人力のビーバー	SPECIAL	36	15	8	15	16	50%	2844	—	なぎ払い、渾身の一撃	物理強化、猛反撃



鬼女[4] ユキジョロウ

ランク ゴールド　出品条件 5TH DAY 12:00か[必5-10]クリア後

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
情に冷たき雪女郎	★☆☆☆☆	34	10	13	10	14	20%	2050	6150	マハブフ、セクシーレイ	耐状態異常
冷たく寄り添う雪女郎	★★★☆☆	34	9	17	10	14	30%	2560	7680	マハブフ、マリンカリン(36)	吸収追加(35)
銀なる世界の雪女郎	★★★★☆	34	9	17	10	17	30%	2820	8460	マハブフ、マリンカリン	吸収追加、氷結強化
お買い得な雪女郎	SPECIAL	34	9	17	10	14	50%	768	—	マハブフ、マリンカリン	吸収追加、氷結強化
凍えて眠る死の白肌	SPECIAL	37	9	19	11	16	50%	2988	—	マハブフ、マリンカリン、吸魔	吸収追加、氷結強化、三分の魔脈



幽鬼[5] ロア

ランク ゴールド　出品条件 5TH DAY 12:00か[必5-10]クリア後

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
神秘より離れし聖霊	★★☆☆☆	34	12	15	13	8	20%	2300	6900	パワーチャージ(35)、エクスムーブ	一分の活泉
神秘なる聖霊	★★★☆☆	34	12	18	13	7	30%	2560	7680	パワーチャージ(35)、エクスムーブ	三分の活泉、毒追加
神秘と呪いのなす聖霊	★★★★★	34	15	18	13	7	30%	3070	9210	パワーチャージ、エクスムーブ、ニガヨモギ	三分の活泉、封技追加
お買い得な聖霊	SPECIAL	34	12	18	13	7	50%	768	—	パワーチャージ、ペトラレイ、ニガヨモギ	三分の活泉、毒追加
万物に通ず神秘の聖霊	SPECIAL	36	15	18	13	8	50%	2988	—	パワーチャージ、ペトラレイ、火事場吸血	三分の活泉、封技追加、吸収追加



魔獣[5] ケットシー

ランク ゴールド　出品条件 5TH DAY 12:00か[必5-10]クリア後

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
猫王国の庶民	★★☆☆☆	35	10	12	12	15	20%	2420	7260	マハザン、アギ	見覚えの急成長
猫王国の中流階級	★★★☆☆	35	10	15	11	15	30%	2690	8070	マハザン、マハラギ(36)	衝撃強化(37)
猫王国の上流階級	★★★★★	35	10	18	11	15	30%	3230	9690	マハザン、マハラギ	衝撃強化、三分の活泉
猫王国の安い君主	SPECIAL	35	10	15	11	15	50%	808	—	マハザン、マハラギ	衝撃強化、三分の活泉
猫王国の君主	SPECIAL	38	11	16	12	17	50%	3150	—	マハザン、マハラギ、マハブフ	衝撃強化、三分の活泉、火炎強化



龍王[3] ペンドラゴン

ランク プラチナ　出品条件 プラチナ解禁時

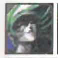
名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
人を守らぬ龍の盾	★☆☆☆☆	30	22	8	7	6	20%	2300	6900	—	耐魔力、迅速の寄せ
気高き龍の盾	★★★☆☆	30	22	7	11	6	30%	2880	8640	—	耐魔力、聖騎士の精神(31)
王なる龍の盾	★★★★☆	30	22	7	13	6	30%	3110	9330	覚悟の挑発	反撃、聖騎士の精神
お買い得な龍王の盾	SPECIAL	30	22	7	11	6	50%	864	—	覚悟の挑発	反撃、聖騎士の精神
偉大なる龍王の盾	SPECIAL	33	22	7	15	6	50%	3213	—	必中みね打ち、捨身の一撃	聖騎士の精神、勝利の息吹



妖獣[6] モスマン

ランク プラチナ　出品条件 プラチナ解禁時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
卑屈的UMA	★★☆☆☆	43	11	22	17	7	20%	3480	10440	メディア、覚悟の挑発	毒追加
社交的UMA	★★★☆☆	43	14	21	17	7	30%	3870	11610	メディア、マハザン(44)	食いしばり(45)
誇示的UMA	★★★★★	43	17	21	17	7	30%	4640	13920	メディア、マハザン	食いしばり、耐火炎
お買い得なUMA	SPECIAL	43	14	21	17	7	50%	1160	—	メディア、マハザン	食いしばり、耐火炎
宇宙的UMA	SPECIAL	46	15	23	17	9	50%	4500	—	メディア、マハザン	食いしばり、神速の寄せ、耐火炎



妖精[6] ローレライ

ランク プラチナ　出品条件 プラチナ解禁時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
聴かれぬ水の歌	★☆☆☆☆	37	6	19	10	15	20%	3140	9420	マリンカリン、ディアラハン(38)	みかわし
誘惑する水の歌	★★★☆☆	37	9	19	10	15	30%	3600	10800	マリンカリン、ディアラハン(38)	見覚えの急成長
美しく溺れる水の歌	★★★★☆	37	12	19	10	15	30%	3960	11880	マリンカリン、ディアラハン	見覚えの急成長、グリモア
お買い得な歌	SPECIAL	37	9	19	10	15	50%	1210	—	マリンカリン、ディアラハン	見覚えの急成長、グリモア
ラインの水面に誘う歌	SPECIAL	39	11	19	12	16	50%	3960	—	マリンカリン、ディアラハン、吸魔	見覚えの急成長、吸収追加、グリモア



龍王[1] マカラ

ランク プラチナ ／ 出品条件 3RD DAY開始時か、[必2-06]クリア後

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
小さく見える背	★☆☆☆☆	14	7	9	2	9	20%	791	2373	覚悟の挑発、アムリタ	耐魔力(15)
使命を負いし背	★★★☆☆	14	7	8	6	9	30%	989	2967	覚悟の挑発、ディア(16)	耐魔力(15)
戦いに身を預く背	★★★★☆	14	7	8	8	9	30%	1060	3180	覚悟の挑発、ディアラマ	耐魔力、みかわし
お買い得な背	SPECIAL	14	7	8	6	9	50%	297	—	覚悟の挑発、ディアラマ	耐魔力、みかわし
山の如く雄大な背	SPECIAL	17	7	9	8	9	50%	1098	—	覚悟の挑発、ディアラマ、炎の乱舞	耐魔力、見覚えの急成長



霊鳥[2] モー・ショボー

ランク プラチナ ／ 出品条件 3RD DAY開始時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
愛を知らぬ鳥娘	★☆☆☆☆	16	9	2	9	10	20%	929	2787	ブフ、ニガヨモギ	見覚えの成長(17)
愛嬌ある鳥娘	★★★☆☆	16	9	6	7	10	30%	1160	3480	ブフ、氷の乱舞(18)	見覚えの成長(17)
見目麗しき鳥娘	★★★★☆	16	9	8	7	10	30%	1250	3750	マハブフ、氷の乱舞	見覚えの急成長
お買い得な鳥娘	SPECIAL	16	9	6	7	10	50%	348	—	マハブフ、氷の乱舞	見覚えの急成長
妖艶と殺意の鳥娘	SPECIAL	19	9	7	9	11	50%	1296	—	マハブフ、氷の乱舞、ディアラマ	見覚えの急成長、耐状態異常



堕天使[2] アブラクサス

ランク プラチナ ／ 出品条件 3RD DAY開始時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
残された魔除け	★★☆☆☆	19	9	9	7	8	20%	1040	3120	ジオ	同族の心得･防(20)
名が示したる魔除け	★★★☆☆	19	11	11	5	8	30%	1160	3480	嵐の乱舞	同族の心得･防(20)
万魔を退く魔除け	★★★★★	19	11	14	5	8	30%	1370	4110	嵐の乱舞、マハジオ	同族の心得･防、耐電撃
お買い得な魔除け	SPECIAL	19	11	11	5	8	50%	349	—	嵐の乱舞、マハジオ	同族の心得･防、耐電撃
至高神の与える魔除け	SPECIAL	22	11	13	7	8	50%	1323	—	嵐の乱舞、マハジオ	同族の心得･防、耐衝撃、一分の魔脈



幻魔[3] イクティニケ

ランク プラチナ ／ 出品条件 3RD DAY 11:30か、[必3-04]クリア後

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
いたずら放蕩息子	★☆☆☆☆	21	10	8	7	9	20%	1070	3210	ジオ、アムリタ	迅速の寄せ
気ままなる地上の息子	★★★☆☆	21	12	10	6	9	30%	1340	4020	雷の乱舞(22)、なぎ払い(23)	迅速の寄せ
雄々しき戦いの息子	★★★★★	21	12	13	6	9	30%	1590	4770	雷の乱舞、なぎ払い	迅速の寄せ、反撃
お買い得な英雄	SPECIAL	21	12	10	6	9	50%	404	—	雷の乱舞、なぎ払い	迅速の寄せ、反撃
民の崇める戦いの英雄	SPECIAL	24	13	10	7	11	50%	1539	—	雷の乱舞、なぎ払い、必中みね打ち	迅速の寄せ、反撃、聖騎士の精神



龍王[2] ノズチ

ランク プラチナ ／ 出品条件 4TH DAY開始時か、[必3-08]クリア後

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
ヤブにこもる野の神	★★☆☆☆	23	13	7	11	6	20%	1720	5160	覚悟の挑発	グリモア(24)
ヤブより出る野の神	★★★☆☆	23	13	7	14	5	30%	1910	5730	ニガヨモギ	グリモア(24)
ヤブをなぎ倒す野の神	★★★★☆	23	15	7	14	5	30%	2060	6180	ニガヨモギ、なぎ払い、火事場撃	グリモア、双手
お買い得な野の神	SPECIAL	23	13	7	14	5	50%	573	—	ニガヨモギ、なぎ払い、火事場撃	グリモア、双手
地脈を司る野の神	SPECIAL	26	13	9	16	5	50%	2133	—	ニガヨモギ、暗殺拳、火事場撃	グリモア、聖騎士の精神



霊鳥[3] ハンサ

ランク プラチナ ／ 出品条件 4TH DAY開始時か、[必3-08]クリア後

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
汚れを嫌う白羽	★★☆☆☆	24	10	3	10	15	20%	1830	5490	ザン、ディア	—
高貴なる白羽	★★★☆☆	24	9	6	10	15	30%	2030	6090	マハザン、ディアラマ(25)	—
格別なる背中の白羽	★★★★★	24	9	9	10	15	30%	2360	7080	マハザン、ディアラマ	三分の魔脈、見覚えの急成長、みかわし
お買い得な白羽	SPECIAL	24	9	6	10	15	50%	611	—	マハザン、ディアラマ	三分の魔脈、見覚えの急成長、みかわし
神に至る天空の白羽	SPECIAL	26	9	9	10	15	50%	2268	—	マハザン、メディア、ディアラマ	三分の魔脈、衝撃強化、みかわし



堕天使[3] フラロウス

ランク プラチナ ／ 出品条件 4TH DAY 12:00か、[必4-05]クリア後

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
火傷の豹面	★☆☆☆☆	26	14	9	7	9	20%	1500	4500	セクシーレイ	封技追加(28)、一分の魔脈
炎を操る豹面	★★★☆☆	26	14	9	11	8	30%	1870	5610	マハラギ	封技追加(28)、三分の魔脈(27)
炎上の豹面	★★★★☆	26	14	11	11	8	30%	2040	6120	マハラギ、ニガヨモギ	封技追加、三分の魔脈
お買い得な豹面	SPECIAL	26	14	9	11	8	50%	563	—	マハラギ、ニガヨモギ	封技追加、三分の魔脈
獄炎ほとばしる豹面	SPECIAL	29	15	10	12	9	50%	2142	—	マハラギ、パワーチャージ、捨身の一撃	封技追加、三分の魔脈



幽鬼[6] ピシャーチャ

ランク プラチナ ／ 出品条件 6TH DAY 12:00

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
口を誤った餓鬼	★★☆☆☆	41	12	10	22	11	20%	3200	9600	火事場撃	耐魔力
口より入る餓鬼	★★★☆☆	41	12	13	22	10	30%	3550	10650	火事場吸血	魔力無効(42)
口を経て悪なす餓鬼	★★★★☆	41	12	15	22	10	30%	3910	11730	火事場吸血、火事場撃	魔力無効、耐状態異常
お買い得な餓鬼	SPECIAL	41	12	13	22	10	50%	1060	—	火事場吸血、火事場撃	魔力無効、耐状態異常
全ての口に通ずる餓鬼	SPECIAL	44	12	15	23	12	50%	4158	—	火事場吸血、火事場撃	魔力無効、氷結無効、吸収追加



魔獣 [6] ヌエ

ランク プラチナ ／ 出品条件 6TH DAY 11:00か、[必6-13]クリア後

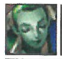
名称	星	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
不安がる奇獣	★☆☆☆☆	42	19	8	16	12	20%	2960	8880	ジオダイン	物理強化
正体不明の奇獣	★★★☆☆	42	19	12	15	12	30%	3710	11130	ジオダイン	貫通(44)
確かなる強さの奇獣	★★★★☆	42	19	14	15	12	30%	4080	12240	ジオダイン、パワーチャージ	貫通
お買い得な響	SPECIAL	42	19	12	15	12	50%	1110	—	ジオダイン、パワーチャージ	貫通
丑三つ夜天黒雲の響	SPECIAL	44	19	12	15	16	50%	4338	—	ジオダイン、暴れまくり、パワーチャージ	貫通、電撃強化



闘鬼 [7] ラームジェルグ

ランク プラチナ ／ 出品条件 6TH DAY 12:30か、[必6-15]クリア後

名称	星	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
報われぬ血の軍人	★☆☆☆☆	43	17	10	18	11	20%	3100	9300	—	三分の活泉、聖騎士の精神
血まみれの手の軍人	★★★☆☆	43	21	9	18	11	30%	3870	11610	—	五分の活泉(44)、食いしばり(45)
戦いに飽き足らぬ軍人	★★★★☆	43	23	9	18	11	30%	4250	12750	渾身の一撃	五分の活泉、食いしばり
お買い得な軍人	SPECIAL	43	21	9	18	11	50%	1160	—	渾身の一撃	五分の活泉、食いしばり
血肉に酔い昂る軍人	SPECIAL	45	23	9	21	11	50%	4500	—	渾身の一撃	五分の活泉、食いしばり、貫通



妖精 [7] シルキー

ランク プラチナ ／ 出品条件 6TH DAY 12:30か、[必6-15]クリア後

名称	星	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
不満げな絹の霊	★★☆☆☆	44	13	20	13	12	20%	3620	10860	マリンカリン、ディアラマ	—
家事をする絹の霊	★★★☆☆	44	12	23	13	12	30%	4020	12060	メディア、ディアラハン	—
守護者たる絹の霊	★★★★☆	44	12	25	13	12	30%	4430	13290	メディア、ディアラハン	氷結無効
お買い得な絹擦れ	SPECIAL	44	12	23	13	12	50%	1200	—	メディア、ディアラハン	氷結無効
魔を潜めた絹擦れ	SPECIAL	47	12	25	15	13	50%	4680	—	メディア、ディアラハン、ブフダイン	氷結無効、三分の魔脈



邪龍 [5] ヤム

ランク プラチナ ／ 出品条件 6TH DAY 15:30か、[必6-17]クリア後

名称	星	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
陸に揚げられた海龍	★☆☆☆☆	44	14	14	12	17	20%	3220	9660	ペトラレイ、会心の予言	—
水を操る海龍	★★★☆☆	44	14	18	11	17	30%	4020	12060	ペトラレイ、万魔の乱舞(45)	—
海と川を司る海龍	★★★★★	44	14	21	11	17	30%	4830	14490	ペトラレイ、万魔の乱舞	二身の残影
お買い得な海龍	SPECIAL	44	14	18	11	17	50%	1200	—	ペトラレイ、万魔の乱舞	二身の残影
全てを押し流す海龍	SPECIAL	46	14	20	11	19	50%	4680	—	ペトラレイ、万魔の乱舞	三分の魔脈、二身の残影



邪鬼 [6] レギオン

ランク プラチナ ／ 出品条件 5TH DAY 16:00か、[必5-17]クリア後

名称	星	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
哀しき孤独の群体	★★☆☆☆	39	8	16	17	9	20%	3320	9960	パララレイ、ブフダイン(40)	耐物理
仲間を知る群体	★★★☆☆	39	10	17	19	9	30%	3660	10980	ペトラレイ、ブフダイン(40)	耐物理
連れ合いの群体	★★★★★	39	10	17	21	9	30%	4200	12600	ペトラレイ、ブフダイン、捨身の一撃	耐物理
お買い得な群体	SPECIAL	39	10	17	19	9	50%	1060	—	ペトラレイ、ブフダイン、捨身の一撃	耐物理
連隊となりし群体	SPECIAL	39	12	18	22	9	50%	4320	—	ペトラレイ、ブフダイン、捨身の一撃	耐物理、神速の寄せ、食いしばり



邪鬼 [7] ギリメカラ

ランク プラチナ ／ 出品条件 6TH DAY 19:30か、[必6-18]クリア後

名称	星	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
衰えし邪眼の怪象	★☆☆☆☆	47	16	15	19	10	20%	3620	10860	ブフダイン、なぎ払い	氷結激化(49)
怪しき邪眼の怪象	★★★☆☆	47	20	14	19	10	30%	4520	13560	ブフダイン、八相発破(48)	氷結激化(49)
刺し貫く邪眼の怪象	★★★★☆	47	22	14	19	10	30%	4970	14910	ブフダイン、八相発破	氷結激化、グリモア
お買い得な邪眼	SPECIAL	47	20	14	19	10	50%	1350	—	ブフダイン、八相発破	氷結激化、グリモア
眼で殺す必殺の邪眼	SPECIAL	50	22	14	21	11	50%	5220	—	ブフダイン、八相発破、護りの盾	氷結激化、グリモア、物理無効



妖獣 [7] トウコツ

ランク プラチナ ／ 出品条件 6TH DAY 22:30か、[必6-21]クリア後

名称	星	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
退屈な四凶の虎	★☆☆☆☆	50	18	17	12	16	20%	4040	12120	メディア、ペトラレイ	衝撃無効
不敵なる四凶の虎	★★★☆☆	50	22	17	11	16	30%	5000	15000	ディアラハン、ギガジャマ(51)	衝撃反射(52)
荒ぶる四凶の虎	★★★★☆	50	24	17	11	16	30%	5500	16500	ディアラハン、ギガジャマ	衝撃反射、双手
お買い得な四凶の虎	SPECIAL	50	22	17	11	16	50%	1510	—	ディアラハン、ギガジャマ	衝撃反射、双手
全土を乱す四凶の虎	SPECIAL	52	22	17	13	18	50%	5850	—	ディアラハン、ギガジャマ、死神の点呼	衝撃反射、グリモア、物理激化



魔獣 [7] ミルメコレオ

ランク プラチナ ／ 出品条件 7TH DAY 07:30か、[必7O-01]「必7N-01」[必7A-01]クリア後

名称	星	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
悩める蟻獅子	★★☆☆☆	50	22	16	7	19	20%	4540	13620	火事場吸血	吸収追加
不可思議なる蟻獅子	★★★☆☆	50	22	15	10	19	30%	5000	15000	貫通の一撃(52)	吸収追加
強きを誇る蟻獅子	★★★★☆	50	24	15	10	19	30%	5500	16500	貫通の一撃、アギダイン	吸収追加
お買い得な蟻獅子	SPECIAL	50	22	15	10	19	50%	1510	—	貫通の一撃、アギダイン	吸収追加
獅子奮迅の蟻獅子	SPECIAL	53	24	16	11	21	50%	5850	—	貫通の一撃、アギダイン	吸収追加、五分の活泉、貫通



闘鬼[8] ヤクシャ

ランク プラチナ　出品条件 7TH DAY 08:00か、[必7T-02][必70-02]クリア後

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
サビた刀の夜叉	★★☆☆☆	51	21	12	14	18	20%	4700	14100	弱者必滅拳、暗殺拳	火炎無効
健在なる刀の夜叉	★★★☆☆	51	24	11	14	18	30%	5200	15600	ディアラハン、デスバウンド(52)	火炎反射(53)
気概の刀の夜叉	★★★★★	51	27	11	14	18	30%	6200	18600	ディアラハン、デスバウンド	火炎反射、戦神の加護
お買い得な夜叉	SPECIAL	51	24	11	14	18	50%	1560	—	ディアラハン、デスバウンド	火炎反射、戦神の加護
快刀乱魔を断つ夜叉	SPECIAL	53	26	13	14	19	50%	6120	—	ディアラハン、デスバウンド	火炎反射、戦神の加護、物理激化



邪龍[6] ピュートーン

ランク プラチナ　出品条件 7TH DAY 08:00か、[必7T-02]クリア後

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
有用ならざるの予言	★☆☆☆☆	51	13	21	13	17	20%	4180	12540	千烈突き	氷結強化
有用なりの予言	★★★☆☆	51	13	25	12	17	30%	5200	15600	ブフダイン、アギダイン	氷結激化、火炎激化
とても有用なりの予言	★★★★★	51	13	28	12	17	30%	6200	18600	ブフダイン、メギド	氷結激化、二身の残影
お買い得な予言	SPECIAL	51	13	25	12	17	50%	1560	—	ブフダイン、メギド	氷結激化、二身の残影
値千金なりの予言	SPECIAL	54	13	28	12	20	50%	6120	—	ブフダイン、メギド	氷結激化、五分の魔脈、二身の残影



妖精[8] ヴィヴィアン

ランク プラチナ　出品条件 7TH DAY 08:00か、[必70-02]「必7N-02][必7A-02]クリア後

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
献身乏しき守護精霊	★★☆☆☆	52	11	26	13	16	20%	4870	14610	マハラギ、ジオダイン	電撃反射(53)
献身の守護精霊	★★★☆☆	52	11	26	15	16	30%	5400	16200	吸魔、ジオダイン	電撃反射(53)
強き献身の守護精霊	★★★★☆	52	12	26	17	16	30%	5900	17700	吸魔、ジオダイン	電撃反射、耐物理
お買い得な守護精霊	SPECIAL	52	11	26	15	16	50%	1620	—	吸魔、ジオダイン	電撃反射、耐物理
聖剣の守護精霊	SPECIAL	55	11	28	19	16	50%	6300	—	吸魔、ジオダイン、リカーム	電撃反射、耐物理



邪鬼[8] ラクシャーサ

ランク プラチナ　出品条件 7TH DAY 12:30か、[必7T-06][必70-05]クリア後

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
微妙に悪しき力の邪鬼	★★☆☆☆	55	20	13	16	20	20%	5300	15900	暗殺拳	耐物理
悪しき力の邪鬼	★★★☆☆	55	23	12	16	20	30%	5900	17700	デスバウンド(56)	物理無効
凶悪なる力の邪鬼	★★★★☆	55	24	12	18	20	30%	6500	19500	デスバウンド	物理無効、物理強化
お買い得な邪鬼	SPECIAL	55	23	12	16	20	50%	1790	—	デスバウンド(56)	物理無効、物理強化
極悪なる力の邪鬼	SPECIAL	58	26	14	16	21	50%	6930	—	デスバウンド、貫通の一撃	物理無効、氷結吸収、物理激化



鬼女[9] ランダ

ランク プラチナ　出品条件 7TH DAY 19:00

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
悪を忘れる黒き魔女	★★☆☆☆	58	20	15	18	18	20%	5900	17700	—	物理無効
悪を示す黒き魔女	★★★☆☆	58	23	15	18	18	30%	6500	19500	捨身の一撃	物理反射(59)
悪を嗜む黒き魔女	★★★★☆	58	23	15	21	18	30%	7200	21600	ザンダイン	物理反射
お買い得な黒の魔女	SPECIAL	58	23	15	18	18	50%	1970	—	ザンダイン	物理反射
あまねし悪と黒の魔女	SPECIAL	61	25	18	18	19	50%	7650	—	吸魔、ディアラハン、暗殺拳	物理反射



霊鳥[4] スパルナ

ランク アングラ　出品条件 アングラ解禁時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
傷持てる美しき翼	★★☆☆☆	31	9	10	11	15	20%	2730	8190	なぎ払い、アムリタ	マヒ追加(33)
羽ばたく美しき翼	★★★☆☆	31	9	13	10	15	30%	3030	9090	なぎ払い、マハザン(32)	マヒ追加(33)
風起こす美しき翼	★★★★★	31	9	16	10	15	30%	3520	10560	嵐の乱舞、マハザン	マヒ追加、衝撃強化
お買い得な美翼	SPECIAL	31	9	13	10	15	50%	911	—	なぎ払い、マハザン	マヒ追加、衝撃強化
疾風と疾駆の美翼	SPECIAL	35	10	15	11	16	50%	3384	—	なぎ払い、マハザン、嵐の乱舞	マヒ追加、衝撃強化、迅速の寄せ



龍王[4] ゲンブ

ランク アングラ　出品条件 アングラ解禁時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
渇き気味の玄武	★☆☆☆☆	38	8	14	22	7	20%	3390	10170	パワーチャージ	聖騎士の精神
四聖獣・水の玄武	★★★☆☆	38	12	14	22	6	30%	4240	12720	パワーチャージ	エクスガード(39)
潤いある玄武	★★★★☆	38	12	16	22	6	30%	4580	13740	パワーチャージ	エクスガード、耐物理
お買い得な玄武	SPECIAL	38	12	14	22	6	50%	1270	—	パワーチャージ	エクスガード、耐物理
玄の水をたたえる玄武	SPECIAL	40	12	14	24	8	50%	4680	—	パワーチャージ、渾身の一撃	電撃無効、三分の活泉



霊鳥[5] ヴィゾフニル

ランク アングラ　出品条件 アングラ解禁時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
陰りし光の霊鳥	★☆☆☆☆	39	16	11	11	14	20%	3540	10620	マハジオ、ペトラレイ	迅速の寄せ
照らす光の霊鳥	★★★☆☆	39	16	11	10	18	30%	4430	13290	マハジオ、吸魔(41)	神速の寄せ(40)
世界樹を照らす霊鳥	★★★★☆	39	18	11	10	18	30%	4780	14340	マハジオ、吸魔	神速の寄せ、エクスティール
お買い得な霊鳥	SPECIAL	39	16	11	10	18	50%	1330	—	マハジオ、吸魔	神速の寄せ、エクスティール
光満ちる天の霊鳥	SPECIAL	42	18	12	10	20	50%	4860	—	ジオダイン、吸魔、千烈突き	神速の寄せ



堕天使[6] ニスロク

ランク アングラ　出品条件 6TH DAY 10:30か、[必6-13]クリア後

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
手傷の料理長	★☆☆☆☆	41	14	18	6	16	20%	3200	9600	炎の乱舞、捨身の一撃	三分の魔脈
魔王付きの料理長	★★★☆☆	41	14	18	10	15	30%	4010	12030	マハラギ、弱者必滅拳(42)	五分の魔脈(43)
地獄の料理長	★★★★★	41	14	18	13	15	30%	4730	14190	マハラギ、弱者必滅拳	五分の魔脈、封技追加
お買い得な料理長	SPECIAL	41	14	18	10	15	50%	1200	–	マハラギ、弱者必滅拳	五分の魔脈、封技追加
戦場の五つ星料理長	SPECIAL	44	15	21	11	15	50%	4500	–	マハラギ、弱者必滅拳、アギダイン	五分の魔脈、火炎無効



霊鳥[6] バイブ・カハ

ランク アングラ　出品条件 6TH DAY 19:00か、[必6-17]クリア後

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
追い払われた鳥	★★☆☆☆	46	18	12	19	11	20%	5200	15600	会心の予言、渾身の一撃	エクスティール
血の臭いに寄る鳥	★★★☆☆	46	18	12	18	14	30%	5800	17400	会心の予言、ザンダイン(47)	エクストラワン
不吉なる凶の鳥	★★★★☆	46	18	12	18	16	30%	6300	18900	会心の予言、ザンダイン	エクストラワン、エクスガード
お買い得な鳥	SPECIAL	46	18	12	18	14	50%	1750	–	会心の予言、ザンダイン	エクストラワン、エクスガード
死屍累々に降り立つ鳥	SPECIAL	49	20	13	18	16	50%	6480	–	会心の予言、マハザンダイン	エクストラワン、全門耐性



堕天使[8] オロバス

ランク アングラ　出品条件 6TH DAY 22:30か、[必6-18]クリア後

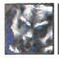
名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
過去を忘れし馬頭	★★☆☆☆	49	14	18	14	17	20%	4910	14730	弱者必滅拳	魔力無効、電撃強化
現在を知る馬頭	★★★☆☆	49	13	21	14	17	30%	5400	16200	マハジオ	魔力無効、電撃激化(50)
未来を見抜く馬頭	★★★★★	49	13	24	14	17	30%	6400	19200	マハジオ、ジオダイン	魔力無効、電撃激化
お買い得な馬頭	SPECIAL	49	13	21	14	17	50%	1630	–	マハジオ、ジオダイン	魔力無効、電撃激化
真理と真実の馬頭	SPECIAL	52	13	23	14	20	50%	6210	–	マハジオ、ジオダイン、マカラカーン	魔力無効、電撃激化、封技追加



龍王[6] セイリュウ

ランク アングラ　出品条件 7TH DAY 08:00か、[必7O-01]「必7N-01」[必7A-01]クリア後

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
しおれ気味の青龍	★★☆☆☆	51	18	13	16	18	20%	6300	18900	渾身の一撃	電撃無効
四聖獣・木の青龍	★★★☆☆	51	21	13	15	18	30%	7000	21000	マハジオダイン(52)	電撃反射(53)
活力ある青龍	★★★★☆	51	23	13	15	18	30%	7500	22500	マハジオダイン、デスバウンド	電撃反射、双手
お買い得な青龍	SPECIAL	51	21	13	15	18	50%	2100	–	マハジオダイン、デスバウンド	電撃反射、双手
青き木の育ちゆく青龍	SPECIAL	54	23	13	19	18	50%	7740	–	マハジオダイン、八相発破、デスバウンド	電撃反射、勝利の息吹、電撃激化



神獣[7] ビャッコ

ランク アングラ　出品条件 7TH DAY 11:30か、[必7T-03]「必7O-03」[必7N-03]「必7A-06」クリア後

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
ゆるみ気味の白虎	★★☆☆☆	53	23	7	16	21	20%	6700	20100	ジオダイン	マヒ追加、物理強化
四聖獣・金の白虎	★★★☆☆	53	23	10	15	21	30%	7400	22200	貫通の一撃(54)	双手、物理激化(55)
気概ある白虎	★★★★☆	53	25	10	15	21	30%	8000	24000	貫通の一撃、護りの盾	双手、物理激化
お買い得な白虎	SPECIAL	53	23	10	15	21	50%	2240	–	貫通の一撃、護りの盾	双手、物理激化
白き金の堅固なる白虎	SPECIAL	55	23	10	17	24	50%	8280	–	貫通の一撃(54)、千烈突き	双手、物理激化、衝撃吸収



霊鳥[7] アンズー

ランク アングラ　出品条件 7TH DAY 12:00か、[必7T-04][必7O-04][必7N-04][必7A-08]クリア後

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
羽休めの邪鳥	★☆☆☆☆	54	20	14	15	18	20%	6100	18300	渾身の一撃	–
大翼と牙の邪鳥	★★★☆☆	54	20	13	15	22	30%	7700	23100	マハザンダイン(55)	–
天に神を噛む邪鳥	★★★★★	54	20	13	19	22	30%	9200	27600	マハザンダイン、会心の予言	–
お買い得な邪鳥	SPECIAL	54	20	13	15	22	50%	2310	–	マハザンダイン、会心の予言	–
天命を奪いし邪鳥	SPECIAL	56	22	16	15	22	50%	8550	–	マハザンダイン、マカラカーン、テトラカーン	衝撃激化



堕天使[9] デカラビア

ランク アングラ　出品条件 7TH DAY 12:30か、[必7T-06]クリア後

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
ヒトデ呼ばわりの星	★★☆☆☆	56	18	22	13	17	20%	6200	18600	炎の乱舞、護りの盾	–
悪魔を象る星	★★★☆☆	56	18	22	12	20	30%	6800	20400	マハラギダイン(57)、護りの盾	–
魔力の宿る星	★★★★★	56	18	22	14	22	30%	8100	24300	マハラギダイン、護りの盾	神速の寄せ
お買い得な星	SPECIAL	56	18	22	12	20	50%	2060	–	マハラギダイン、護りの盾	神速の寄せ
魔と黄金を知る星	SPECIAL	58	20	24	12	21	50%	7830	–	マハラギダイン、護りの盾	火炎激化、魔力無効、神速の寄せ



魔獣[8] ケルベロス

ランク アングラ　出品条件 7TH DAY 19:00

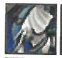
名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
手負いの魔犬	★★☆☆☆	58	25	11	14	21	20%	5900	17700	マハラギ	勇者の精神
血に飢えた魔犬	★★★☆☆	58	25	11	17	21	30%	6500	19500	アギダイン	勇者の精神
野生燃えたぎる魔犬	★★★★★	58	25	13	19	21	30%	7800	23400	デスバウンド	勇者の精神、五分の活泉
お買い得な魔犬	SPECIAL	58	25	11	17	21	50%	1970	–	デスバウンド	勇者の精神、五分の活泉
タルタロスの魔犬	SPECIAL	60	27	12	17	23	50%	7650	–	千烈突き、デスバウンド	勇者の精神、貫通、五分の活泉



邪龍[7] クエレブレ

ランク アングラ ／ 出品条件 7TH DAY 19:00

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
足りない供物のパン	★☆☆☆☆	58	18	23	15	18	20%	5200	15600	ブフダイン、マハブフダイン(59)	氷結反射(60)
求める供物のパン	★★★☆☆	58	18	23	15	18	30%	6500	19500	ブフダイン、マハブフダイン(59)	氷結反射(60)、氷結強化
意気を呼ぶ供物のパン	★★★★☆	58	18	23	15	21	30%	7200	21600	ブフダイン、マハブフダイン	氷結反射、氷結激化
お買い得な供物のパン	SPECIAL	58	18	23	15	18	50%	1970	—	ブフダイン、マハブフダイン	氷結反射
至高の供物のパン	SPECIAL	61	18	27	17	18	50%	7650	—	ブフダイン、マハブフダイン	氷結反射、氷結激化、全門耐性



神獣[8] アイラーヴァタ

ランク アングラ ／ 出品条件 LAST DAY 10:30か、[必8T-01][必8O-01][必8N-01][必8A-01][必8R-01]クリア後

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
老いた巨体の白象	★★☆☆☆	60	20	14	30	10	20%	8300	24900	必中みね打ち	衝撃無効(61)、戦神の加護
誇らしき姿の白象	★★★☆☆	60	20	16	30	10	30%	9200	27600	ザンダイン	衝撃無効(61)、衝撃激化(62)
カイラーサの白象	★★★★★	60	20	20	30	10	30%	10700	32100	ザンダイン、ディアラハン	衝撃無効、衝撃激化、一分の活泉
お買い得な白象	SPECIAL	60	20	16	30	10	50%	2780	—	ザンダイン、ディアラハン	衝撃無効、衝撃激化、一分の活泉
乳海より出ずる白象	SPECIAL	63	21	17	32	12	50%	10260	—	ザンダイン、ディアラハン	衝撃無効、衝撃激化、三分の活泉



幻魔[10] ガネーシャ

ランク アングラ ／ 出品条件 LAST DAY 11:30

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
利益の薄き象頭	★☆☆☆☆	61	24	21	26	2	20%	6400	19200	裁きの雷火(62)	—
利益ある象頭	★★★☆☆	61	26	21	26	4	30%	8000	24000	裁きの雷火(62)	—
利益豊かな象頭	★★★★☆	61	26	21	29	4	30%	8700	26100	裁きの雷火	衝撃吸収
お買い得な象頭	SPECIAL	61	26	21	26	4	50%	2400	—	裁きの雷火	衝撃吸収
歓喜の天たる象頭	SPECIAL	64	27	21	26	8	50%	9090	—	裁きの雷火、デスバウンド	氷結吸収、衝撃吸収、勇者の精神



霊鳥[8] スザク

ランク アングラ ／ 出品条件 LAST DAY 11:30

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
燃え尽き気味の朱雀	★★☆☆☆	62	16	20	13	27	20%	8800	26400	アギダイン	火炎吸収(63)、火炎激化(64)
四聖獣・火の朱雀	★★★☆☆	62	16	20	15	27	30%	9800	29400	焦熱の狂宴	火炎吸収(63)、火炎激化(64)
熱く燃える朱雀	★★★★★	62	18	22	15	27	30%	11300	33900	焦熱の狂宴、リカーム	火炎吸収、火炎激化
お買い得な朱雀	SPECIAL	62	16	20	15	27	50%	2940	—	焦熱の狂宴、リカーム	火炎吸収、火炎激化
朱き火のゆらめく朱雀	SPECIAL	65	16	23	18	27	50%	10890	—	焦熱の狂宴、アギダイン	火炎吸収、火炎激化



堕天使[10] ムールムール

ランク アングラ ／ 出品条件 LAST DAY 12:00

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
くすんだ緑鎧	★★☆☆☆	64	24	23	16	14	20%	7800	23400	死神の点呼、テトラカーン(65)	—
気品ある緑鎧	★★★☆☆	64	24	23	16	17	30%	8700	26100	死神の点呼、テトラカーン(65)	—
曇りなき光沢の緑鎧	★★★★☆	64	24	23	19	17	30%	9400	28200	死神の点呼、テトラカーン、マハジオダイン	魔力無効
お買い得な緑鎧	SPECIAL	64	24	23	16	17	50%	2610	—	死神の点呼、テトラカーン、マハジオダイン	魔力無効
まばゆき公爵の緑鎧	SPECIAL	67	24	23	18	21	50%	9900	—	マカラカーン、テトラカーン、八相発破	神速の寄せ、魔力無効



妖獣[9] ベヒモス

ランク アングラ ／ 出品条件 LAST DAY 12:00

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
食あたりの河馬	★☆☆☆☆	65	33	10	29	6	20%	6400	19200	暴れまくり	戦神の加護
食欲旺盛の河馬	★★★☆☆	65	33	10	29	9	30%	8000	24000	デスバウンド	攻撃全体化(66)
無心に食らう河馬	★★★★☆	65	34	12	29	9	30%	8800	26400	デスバウンド、渾身の一撃	攻撃全体化
お買い得な暴食の河馬	SPECIAL	65	33	10	29	9	50%	2410	—	デスバウンド、渾身の一撃	攻撃全体化
骨も残さぬ暴食の河馬	SPECIAL	68	36	10	29	12	50%	9360	—	デスバウンド、貫通の一撃、渾身の一撃	攻撃全体化、二身の残影



龍王[8] ヤマタノオロチ

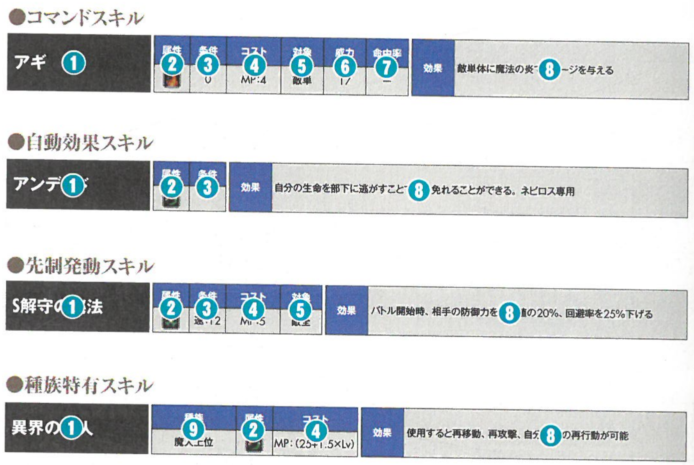
ランク アングラ ／ 出品条件 LAST DAY 12:00

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
酔いどれの大蛇	★★☆☆☆	66	27	13	26	13	20%	9800	29400	なぎ払い	火炎吸収、超反撃(67)
そびえる巨体の大蛇	★★★☆☆	66	30	13	26	13	30%	10900	32700	八相発破	火炎吸収、超反撃(67)
牙むく畏怖の大蛇	★★★★☆	66	30	15	26	15	30%	11800	35400	八相発破	火炎吸収、超反撃
お買い得な大蛇	SPECIAL	66	30	13	26	13	50%	3280	—	八相発破	火炎吸収、超反撃
八岐に荒れ狂う大蛇	SPECIAL	69	32	13	26	17	50%	12150	—	八相発破、千烈突き	氷結吸収、超反撃、会心激化

スキルデータ

本作中に登場する全スキルを4つの系統に分け、それぞれのデータを50音順に紹介する。敵専用のものも合わせて掲載しているので、効果を確認しバトルの攻略に役立ててほしい。

《スキルデータの見方》



❶スキルの名称

❷属性
スキルの属性

❸条件
キャラクターがスキルをセットするための条件。「0」は無条件でセットできることを表わす。「―」はキャラクターがセットできないもので、仲魔または敵専用のスキルであることを表わしている

❹コスト
スキルを使用する際に消費するHP、またはMP。「―」はHPもMPも消費せずに使用できるスキルであることを表わしている

❺対象
そのスキルが効果を発揮する対象。詳細は以下の通り
味単……味方チームのうちの1体
敵単……味方チームのうちの1体
敵リ……敵チームリーダー
味全……味方チームの全員
敵全……敵チームの全員
敵味全…バトルに参加している敵・味方チームの全員
敵複数　敵チームのうち対象がランダムで選ばれる

❻威力
スキルの基本的な威力。数値が大きければ大きいほど効果が大きいことを表わしている

❼命中率
スキルの基本的な命中率。数値が大きければ大きいほど命中しやすいことを表わしている。なお、魔法などの確実に命中するスキルは「―」と表記している

❽効果
スキルの具体的な効果

❾種族
種族特有スキルのみにある項目で、そのスキルを所持している種族を表記している。「●●上位」とある場合は、●●種族の上位スキルであることを、「―」の場合は敵専用のスキルであることをそれぞれ表わしている

◉コマンドスキル

スキル	属性	条件	コスト	対象	威力	命中率	効果
アギ		0	MP:4	敵単	17	―	敵単体に魔法の炎でダメージを与える
アギダイン		魔:14	MP:13	敵単	108	―	敵単体に魔法の炎で大ダメージを与える
暴れまくり		力:10	HP:13%	敵複数	30	75	最大HPが高く、かつ残HPが多いほど威力が増す攻撃を敵全体に2~5回行なう
アムリタ		魔:5	MP:9	味全	―	―	味方チームの全ての状態異常を回復する
嵐の乱舞		魔:8	MP:23	敵複数	―	―	敵複数体に、衝撃波攻撃をランダムで2~5回行なう。石化対象を高確率で即死
アルカイド		―	MP:6	敵全	67	―	敵全体に、万能属性による大ダメージを与える。ベネトシュ専用
暗黒の雷光		―	―	敵全	20	―	周囲3マス以内にいる全敵チームに、電属性による大ダメージを与える。フェクダ専用
暗黒の雷光		―	―	敵全	45	―	周囲3マス以内にいる全敵チームに、電属性による大ダメージを与える。ベネトナシュ専用
暗殺拳		速:9	HP:8%	敵単	40	70	チームメンバーの防御効果を無視したダメージを敵リーダーに与える物理攻撃
怒りの一撃		力:5	HP:5%	敵単	22	55	命中率は50%だが、クリティカル率が+100%の物理攻撃
いただきマッカ		―	―	敵リ	―	―	攻撃対象から1000マッカ盗むが、対象の所持マッカが0の時は使えない。ピリケン専用
エクスムーブ		速:4	HP:8%	敵単	8	75	敵単体からEXTRAを奪う物理攻撃を行なう
会心の予言		速:11	MP:8	味全	―	―	バトル中、味方全体の物理攻撃を各自1回のみクリティカルにする
覚悟の挑発		速:11	MP:8	味全	―	―	自分へのダメージを軽減し、さらに攻撃を引き受けやすくなる
火事場吸血		体:13	MP:12	敵単	120	―	敵単体からHPを奪い、自身を回復。最大HPに対して残HPが低いほど効果大
火事場撃		―	HP:100%	敵全	150	―	最大HPが高く、かつ残HPが低いほど威力が増す攻撃を敵全体に行なうが、HPが0になる。悪魔専用
雷の乱舞		魔:8	MP:23	敵複数	―	―	敵複数体に、魔法の雷攻撃をランダムで2~5回行ない、18%の確率で感電状態にする

スキル	属性	条件	コスト	対象	威力	命中率	効果
貫通の一撃		力:18	HP:10%	敵単	60	70	物理耐性を持つ敵にもダメージを与える(反射を除く)
ギガジャマ		魔:10	MP:20	敵単	−	−	敵単体を40%の確率で忘却状態にする
吸魔		魔:11	MP:2	敵単	3	−	敵単体のHPとMPを奪い、自分のHPとMPを回復する
ケフェイド		−	HP:0	敵全	45	−	敵全体に高威力の物理攻撃を行なう。ボラリスA専用
氷の乱舞		魔:8	MP:23	敵複数	−	−	敵複数体に、魔法の吹雪攻撃をランダムで2~5回行ない、18%の確率で凍結状態にする
刻印の翼		−	MP:10	敵全	25	−	敵全体に中威力の攻撃を行い、45%の確率で麻痺状態にする。アリオトコア専用
ゴモラの獄炎		−	−	敵全	200	−	敵全体に魔法の炎で大ダメージを与える。ベリアル専用
渾身の一撃		速:11	HP:15%	敵単	17	95	敵単体に、命中すれば必ずクリティカルになる物理攻撃を行なう
再生		−	MP:0	味単	25	−	再生能力によって自身のHPを大回復する。メグレズ、ベネトナシュ専用
裁きの雷火		魔:12	MP:35	敵全	50	−	敵全体に相手のHP現在値の約半分のダメージを与える
サマリカーム		魔:21	MP:35	味単	−	−	味方の戦闘不能者単体をHP全回復の状態で復活させる
ザン		0	MP:4	敵単	17	−	敵単体に魔法の衝撃波でダメージを与える。石化対象を高確率で即死
ザンダイン		魔:14	MP:13	敵単	108	−	敵単体に魔法の衝撃波で大ダメージを与える。石化対象を高確率で即死
ジオ		0	MP:4	敵単	14	−	敵単体に魔法の雷でダメージを与え、20%の確率で感電状態にする
ジオダイン		魔:14	MP:13	敵単	102	−	敵単体に魔法の雷で大ダメージを与え、20%の確率で感電状態にする
成長促進		−	−	味単	−	−	自己増殖能力を高め、使用後の次の行動順で、大きいサイズに成長する。ミザール専用
死神の点呼		速:12	MP:26	敵全	−	−	POISON、PALYZE、STONE、CHARMの敵を即死させる

スキル	属性	条件	コスト	対象	威力	命中率	効果
しばきまくり		−	HP:0	敵全	38	100	マッカを持っていない貧乏な対象に放つ、怒りの高威力物理攻撃。ビリケン専用
弱者必滅拳		力:9	HP:10%	敵単	10	75	バッドステータス状態の敵に大ダメージを与える単体物理攻撃を行なう
焦熱の狂宴		魔:20	MP:20	敵味全	28	−	敵味方全体に、無差別の火炎攻撃で大ダメージを与える
周極の巨砲		−	−	敵単	40	−	正面直線上にいる全敵チームに、氷属性による大ダメージを与える。射程無限・幅3マス。メラク専用
周極の巨砲		−	MP:6	敵全	52	−	敵全体に吹雪によるダメージを与える。ベネトナシュ専用
主星の圧撃		−	HP:0	敵単	20	95	敵単体に、命中すれば必ずクリティカルになる物理攻撃を行なう
死んでくれる？		−	HP:0	敵全	100	100	敵全体に強制的に生命を停止しうる程の万能属性ダメージを与える。アリス専用
捨身の一撃		力:12	HP:8%	敵単	70	70	敵単体に高威力の物理攻撃を行なう。ミザール専用
スーパーノヴァ		−	−	敵全	130	−	正面直線上にいる全敵チームに、属性防御無効の大ダメージを与える。射程無限・幅3マス。ボラリスA専用
セクシーレイ		魔:9	MP:22	敵全	−	−	敵それぞれを25%の確率で魅了状態にする
絶妙打		体:9	HP:10%	敵単	99	75	最大HPが高く、かつ残HPが多いほど威力が増す物理攻撃を敵単体に行なう
千烈突き		速:13	HP:13%	敵全	4	70	敵全体に2~7回、小威力攻撃を放つ。「速」の値が対象より高いほど攻撃回数増加
地殻振動		−	−	敵全	20	65	地震により、全敵チームに物理属性ダメージを与える(霊鳥と天使には無効)。メグレズ、ベネトナシュ専用
ディア		−	MP:8	味単	25	−	味方単体のHPを小回復する
ディアラハン		魔:15	MP:20	味単	−	−	味方単体のHPを全回復する
ディアラマ		魔:8	MP:12	味単	100	−	味方単体のHPを中回復する
デスバウンド		力:18	HP:20%	敵複数	50	80	最大HPが高く、かつ残HPが多いほど威力が増す攻撃を敵全体に2~5回行なう

名称	属性	条件	コスト	対象	威力	命中率	効果
テトラカーン		魔:13	MP:23	味全	—	—	バトル中、味方全体に各自1回だけ、物理属性に反射効果を与える
天の裁定		—	MP:0	敵単	10	—	北斗七星を摸した護衛の生存数により、攻撃回数が変化する高威力の万能攻撃。ポラリス専用
常世の祈り		魔:22	MP:55	味全	—	—	味方チームのHPを全回復し、全ての状態異常も回復する
届かない祈り		—	—	敵全	—	—	敵1チームに対して、回復効果を受ける事ができない状態にする。ベネトナシュ専用
なぎ払い		力:9	HP:12%	敵全	25	70	敵全体に中威力の物理攻撃を行なうが、攻撃がやや遅れる
ニガヨモギ		速:7	MP:15	敵全	—	—	敵それぞれを35%の確率で毒状態にする
ネクロマンシー		—	MP:6	味単	—	—	部下の死霊を再生し、隣接した位置に出現させる。ネビロス専用
ねらい撃ち		速:5	HP:3%	敵単	11	—	敵単体に必ず命中する物理攻撃を行なう
破壊の星風		—	MP:0	敵全	26	—	敵全体に魔法の衝撃波でダメージを与える。石化対象を高確率で即死。メグレズ専用
破壊の星風		—	MP:40	敵全	65	—	敵全体に魔法の衝撃波で大ダメージを与える。石化対象を高確率で即死。ベネトナシュ専用
ハッキング		—	—	味単	—	—	ハッキング作業を継続する。バトルでは特に何もしてこない
八相発破		体:11	HP:15%	敵全	69	70	最大HPが高く、かつ残HPが多いほど威力が増す物理攻撃を敵全体に行なう
パララレイ		速:7	MP:15	敵全	—	—	敵それぞれを35%の確率で麻痺状態にする
パワーチャージ		体:11	MP:8	味単	—	—	精神集中を行い、次の攻撃行動の威力を極限まで高める(バトル終了で解除)
伴星の凶兆		—	—	敵全	—	—	敵1チームを死兆星状態(ダメージを受けると追加で大ダメージ)にする。射程6。アルコル専用
万魔の一撃		力:22	HP:25%	敵単	75	100	敵単体に、あらゆる防護を貫く神の炎を宿した一撃を放つ
万魔の乱舞		魔:13	MP:45	敵複数	—	—	敵複数体に、神の炎による攻撃をランダムで2~5回行なう

名称	属性	条件	コスト	対象	威力	命中率	効果
必中みね打ち		速:6	HP:8%	敵単	45	—	敵単体に必ず命中する高威力の攻撃を行なうが、HP2以上の敵にトドメはさせない
百烈突き		速:9	HP:13%	敵単	4	65	敵単体に2~7回、小威力攻撃を放つ。速の値が対象より高いほど攻撃回数増加
ブフ		0	MP:4	敵単	14	—	敵単体に魔法の吹雪でダメージを与え、20%の確率で凍結状態にする
ブフダイン		魔:14	MP:13	敵単	102	—	敵単体に魔法の吹雪で大ダメージを与え、20%の確率で凍結状態にする
ブリューナク		—	MP:40	敵単	100	—	敵単体に、万能属性による高威力攻撃
ペトラレイ		速:10	MP:22	敵全	—	—	敵それぞれを25%の確率で石化状態にする
炎の乱舞		魔:8	MP:23	敵複数	—	—	敵複数体に、魔法の炎攻撃をランダムで2~5回行なう
マカラカーン		魔:13	MP:23	味全	—	—	バトル中、味方全体に各自1回のみ、魔法反射効果を与える
マハザン		魔:10	MP:20	敵全	26	—	敵全体に魔法の衝撃波でダメージを与える。石化対象を高確率で即死
マハザンダイン		魔:17	MP:40	敵全	60	—	敵全体に魔法の衝撃波で大ダメージを与える。石化対象を高確率で即死
マハジオ		魔:17	MP:40	敵全	60	—	敵全体に魔法の衝撃波で大ダメージを与える。石化対象を高確率で即死
マハジオダイン		魔:17	MP:40	敵全	56	—	敵全体に魔法の雷で大ダメージを与え、15%の確率で感電状態にする
マハブフ		魔:10	MP:20	敵全	22	—	敵全体に魔法の吹雪でダメージを与え、15%の確率で凍結状態にする
マハブフダイン		魔:17	MP:40	敵全	56	—	敵全体に魔法の吹雪で大ダメージを与え、15%の確率で凍結状態にする
マハラギ		魔:10	MP:20	敵全	26	—	敵全体に魔法の炎でダメージを与える
マハラギダイン		魔:17	MP:40	敵全	60	—	敵全体に魔法の炎で大ダメージを与える
護りの盾		魔:10	MP:25	味全	—	—	バトル中、味方全体に各自1回のみ万能属性を除く全攻撃を無効にする防壁を作る

スキル	属性	条件	コスト	対象	威力	命中率	効果
マリンカリン		魔:12	MP:22	敵単	–	–	敵単体を60%の確率でCHARMにする
丸飲み		–	–	敵単	–	–	敵単体を丸飲み(行動不能・バトル終了時に大ダメージを与える)にする。龍脈の龍専用
メギド		魔:18	MP:50	敵全	65	–	敵全体に、全てを焼き尽くす神の炎でダメージを与える
メギドラオン		魔:24	MP:75	敵全	105	–	敵全体に、全てを焼き尽くす神の炎で大ダメージを与える
メディア		魔:12	MP:20	味全	25	–	味方チームのHPを小回復する
メディアラハン		魔:18	MP:45	味全	–	–	味方チームのHPを全回復する
ライフドレイン		–	–	敵全	160	100	魔力により強制的に周囲の敵から生命力を取り立てる。アリス専用
リカーム		魔:13	MP:20	味単	30	–	死亡した味方単体をHP小状態で復活させる
リカームロス		魔:16	MP:30	味全	–	–	自チームをHPを全回復し、状態異常や戦闘不能も回復するが、使用者のHPは1になる
連星の炎		–	MP:6	敵単	35	–	敵単体に火炎による大ダメージを与える。ドゥベ専用
連星の炎		–	MP:6	敵単	62	–	敵単体に火炎による大ダメージを与える。ベネトナシュ専用

◉自動効果スキル

スキル	属性	条件	効果
アンデッド		–	自分の生命を部下に逃がすことで死を免れることができる。ネビロス専用
一分の活泉		体:4	HPの最大値を10%上昇させる
一分の魔脈		魔:4	MPの最大値を10%上昇させる
英霊の加護		速:5	クリティカル率を通常の+25%にする
エクスガード		速:7	対象からEXTRAを奪いやすくなり、さらにEXTRAを奪われにくくする
エクスティール		速:5	対象からEXTRAを奪いやすくなる
エクストラワン		速:13	EXTRA TURNの行動が必ず発生。ただし邪神と邪龍の制限が優先
会心激化		力:5	クリティカル時により大きなダメージを与える
火炎吸収		体:15	火炎属性の攻撃を吸収し、HPを回復する
火炎強化		力:9	火炎属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.2倍になる
火炎激化		力:12	火炎属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.5倍になる
火炎反射		体:12	火炎属性の攻撃を反射し、相手にダメージを与える
火炎無効		体:10	火炎属性の攻撃を無効化する
貫通		力:15	物理耐性を持つ敵にも、通常通りのダメージを与える(反射を除く)
騎士の精神		–	リーダーが致死ダメージを受ける時、代わりにダメージを受ける。悪魔専用
吸収追加		体:12	物理属性での攻撃で与えたダメージの25%、自分のHPを回復する
極・龍脈の秘術		–	シミュレーションパートの再行動が非常に早い。バトル中は1ターンに2回行動する。敵のヤマト専用
食いしばり		体:9	バトル中にHPが0になった時、一度だけHP1の状態で耐える
グリモア		速:11	敵への状態異常の成功率を大幅に上げる

スキル	属性	条件	効果
獣の眼光		−	バトル中、1ターンに2回分の行動ができる。敵専用
攻撃全体化		体:14	通常攻撃の対象が常に敵全体になる
五分の活泉		体:10	HPの最大値を50%上昇させる
五分の魔脈		魔:10	MPの最大値を50%上昇させる
混沌の波紋		−	相手の攻撃に対して、2倍の威力で即座に仕返しをする。アルコル専用
三分の活泉		体:7	HPの最大値を30%上昇させる
三分の魔脈		魔:7	MPの最大値を30%上昇させる
至高の魔銃		力:22	触れたもの全てのあらゆる防護を貫く力により通常攻撃が万能属性になる
衝撃吸収		速:15	衝撃属性の攻撃を吸収し、HPを回復する
衝撃強化		体:9	衝撃属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.2倍になる
衝撃激化		体:12	衝撃属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.5倍になる
衝撃反射		速:12	衝撃属性の攻撃を反射し、相手にダメージを与える
衝撃無効		速:10	衝撃属性の攻撃を無効化する
勝利の息吹		体:12	バトル終了後、自動的にHPが最大値の10%回復する
勝利の雄叫び		魔:20	バトル終了後、自動的にHP･MPがそれぞれ小回復する
勝利のチャクラ		魔:18	バトル終了後、自動的にMPが最大値の10%回復する
勝利の美酒		体:16	バトル終了後、自動的にHPが最大値の20%回復する
真・全門耐性		魔:18	万能以外の属性攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
神速の寄せ		速:11	バトルでの動きが大幅に早まり、先に行動しやすくなる

スキル	属性	条件	効果
迅速の寄せ		速:8	バトルでの動きが早まり、先に行動しやすくなる
真・龍脈の秘術		−	シミュレーションパートの再行動が早い。バトル中は1ターンに2回行動する。敵のヤマト専用
聖騎士の精神		−	リーダーが致死ダメージを受ける時、ダメージの半分で身代わりになる。悪魔専用
石化追加		速:12	通常攻撃･物理系スキル使用時、25%の確率で対象を石化状態にする
戦神の加護		速:10	クリティカル率を通常の+50%にする
全門耐性		魔:12	物理、万能以外の属性攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
双手		力:10	通常攻撃が、小威力+通常の2回攻撃になる
耐火炎		体:5	火炎属性の攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
耐衝撃		速:5	衝撃属性の攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
耐状態異常		体:7	ほぼ全ての状態異常に対して耐性が得られ、状態異常にかかりにくくなる
耐電撃		速:5	電撃属性の攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
耐万能		体:19	万能属性の攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
耐氷結		魔:5	氷結属性の攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
耐物理		体:5	物理属性の攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
耐魔力		魔:5	魔力属性の攻撃を受けた際、状態異常付着率とダメージを50%にする
超反撃		体:13	物理属性のダメージを受けた場合、高確率で相手に通常攻撃を返す
電撃吸収		速:15	電撃属性の攻撃を吸収し、HPを回復する
電撃強化		魔:9	電撃属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.2倍になる
電撃激化		魔:12	電撃属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.5倍になる

スキル	属性	条件	効果
電撃反射		速:12	電撃属性の攻撃を反射し、相手にダメージを与える
電撃無効		速:10	電撃属性の攻撃を無効化する
天の配剤		–	定期的に自身の腕を復活させる。ポラリスA専用
同族の心得・攻		力:6	同種族へのあらゆる攻撃のダメージが50%上昇する
同族の心得・防		体:6	同種族からのあらゆる攻撃のダメージが50%軽減される
毒追加		速:6	通常攻撃·物理系スキル使用時、25%の確率で対象を毒状態にする
二身の残影		速:15	バトル中、25%の確率で同じ行動を繰り返す
人間不可侵		–	人間からの、あらゆる攻撃を無効化する。ベネトナシュ専用
反撃		体:7	物理属性のダメージを受けた場合、小確率で相手に通常攻撃を返す
氷結吸収		魔:15	氷結属性の攻撃を吸収し、HPを回復する
氷結強化		魔:9	氷結属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.2倍になる
氷結激化		魔:12	氷結属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.5倍になる
氷結反射		魔:12	氷結属性の攻撃を反射し、相手にダメージを与える
氷結無効		魔:10	氷結属性の攻撃を無効化する
封技追加		魔:9	通常攻撃·物理系スキル使用時、25%の確率で対象を忘却状態ににする
物理鋭化		力:5	物理属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.1倍になる
物理吸収		体:15	物理属性の攻撃を吸収し、HPを回復する
物理強化		力:8	物理属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.2倍になる
物理激化		力:15	物理属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.5倍になる

スキル	属性	条件	効果
物理反射		体:12	物理属性の攻撃を反射し、相手にダメージを与える
物理無効		体:10	物理属性の攻撃を無効化する
マヒ追加		速:9	通常攻撃·物理系スキル使用時、25%の確率で対象を麻痺状態にする
魔力無効		魔:8	魔力属性の攻撃を無効化する
見覚えの急成長		0	控えにいる場合、戦闘参加者が得た経験値の恩恵を、より多く受ける事ができる
見覚えの成長		0	控えにいる場合、戦闘参加者が得た経験値の恩恵を受ける事ができる
みかわし		速:6	物理攻撃を回避しやすくなる
盟主の精神		0	仲魔だけが致死ダメージを受ける時、リーダーが身代わりになる。仲魔使用不可
もうかりマッカ		0	敵を倒した際に得られるマッカが、20%増加する
猛反撃		体:9	物理属性のダメージを受けた場合、中確率で相手に通常攻撃を返す
勇者の精神		–	リーダーより有利な耐性を所持時、代わりにその属性の攻撃を受ける。悪魔専用
龍の眼光		–	バトル中、1ターンに3回分の行動ができる。敵専用
龍脈の秘術		–	シミュレーションパート中の動きが早まり、行動順の遅延が少ない。敵のヤマト専用

◉先制発動スキル

スキル	属性	条件	コスト	対象	効果
S解守の秘法		速:12	MP:5	敵全	バトル開始時、相手の防御力を初期値の20%、回避率を25%下げる
S会心の予言		速:15	MP:10	味全	バトルで味方全体の物理攻撃が、各自1回のみクリティカルになる
S軽業の秘法		速:8	MP:3	味全	バトル開始時、回避率と命中率を初期値の25%上げる
S貫通		力:21	MP:6	味全	バトル開始時、味方全体に物理耐性を貫く能力を与える(反射を除く)
S技巧開眼		速:11	–	敵味全	バトル中、敵味方とも、スキルの消費HPが25%になる
S鬼門防御		体:10	MP:10	味全	バトル中、弱点属性を守り、通常耐性にする
S窮地の練気		体:10	–	味全	ダメージを受けた場合、MPが小回復する
S狂戦士の魂		力:17	MP:6	味全	バトルで通常攻撃しか選べなくなるが、ダメージが2倍になる
S食いしばり		体:20	MP:10	味全	バトル開始時、味方全体に食いしばり能力を与える
Sグリモア		速:11	–	味全	バトル開始時、敵への状態異常の成功率を大幅に上げる
S決死の覚悟		速:11	–	味全	EXTRAが得られなくなる代わりに、バトルで先に行動しやすい
S堅盾の秘法		体:7	MP:5	味全	バトル開始時、防御力を初期値の25%上げる
S疾風の秘法		速:6	–	味全	バトル開始時、味方全員に速+5のボーナスがつく
S絶一門・火炎		力:10	MP:8	敵味全	敵味方に関わらず、最初の1回だけ火炎属性のスキル発動が取り消される
S絶一門・衝撃		体:10	MP:8	敵味全	敵味方に関わらず、最初の1回だけ衝撃属性のスキル発動が取り消される
S絶一門・電撃		魔:10	MP:8	敵味全	敵味方に関わらず、最初の1回だけ電撃属性のスキル発動が取り消される
S絶一門・氷結		魔:10	MP:8	敵味全	敵味方に関わらず、最初の1回だけ氷結属性のスキル発動が取り消される
S絶一門・物理		力:10	MP:15	敵味全	敵味方に関わらず、最初の1回だけ物理属性の攻撃行動が取り消される
S絶一門・魔力		魔:10	MP:6	敵味全	敵味方に関わらず、最初の1回だけ魔力属性のスキル発動が取り消される
S先制封殺		速:15	–	味全	相手が先制スキルを持っていれば、その発動を封じる
Sディアラハン		魔:13	MP:12	味単	バトル開始時、HPの減っている者がいればMPを消費し全回復する
S的中の秘法		速:7	–	味全	バトル開始時、敵の回避率を0に下げ、攻撃を絶対に命中させる
Sテトラカーン		魔:15	MP:15	味全	バトル開始時、味方全体に各自1回だけ物理反射の効果を与える
S闘気の装束		体:12	MP:10	味全	バトル中、味方への50以下のダメージは、無効になる
毒素防衛		–	MP:5	敵全	バトル開始時、敵全員に毒によるダメージを与える。アリオトコア専用
S常世の祈り		魔:21	MP:25	味全	バトル開始時、味方全員のHPを全回復し、全ての状態異常を回復する
S骨抜の秘法		速:14	MP:12	敵全	バトル開始時、相手の命中·回避率と防御力を初期値の25%下げる
Sマカラカーン		魔:15	MP:16	味全	バトル開始時、味方全体に各自1回だけ魔法反射の効果を与える
S魔道結界・陰		魔:14	–	敵味全	バトル中、敵味方とも、スキルの消費MPが50%になる
S魔道結界・陽		魔:20	MP:16	味全	物理攻撃が選べなくなり、消費MPが2倍になるが、魔法効果が1.5倍になる
Sメディア		魔:12	MP:12	味全	バトル開始時、HPの減っている者がいれば、MPを消費してメディアを発動
Sリカーム		魔:18	MP:25	味全	バトル開始時、戦闘不能者がいれば、MPを消費してリカームを発動
S烈攻の秘法		力:8	MP:4	味全	バトル開始時、物理攻撃力と魔法威力を初期値の25%上げる

◉種族特有スキル

スキル	種族	属性	コスト	効果
異界の住人	魔人上位		MP:(25+1.5×Lv)	使用すると再移動、再攻撃、自分以外の再行動が可能
いけにえの盟約	堕天使		–	倒した相手のLvに応じ、チーム全員のHPとMPを回復(回復値:HP=相手のLv、MP=相手のLv/2)
英雄の証	英雄上位		MP:(10+0.75×Lv)	使用直後から次の行動順までの間、自チームが受けるダメージを50%軽減
英雄の印	英雄		MP:(10+0.5×Lv)	使用直後から次の行動順までの間、自チームが受けるダメージを30%軽減
おまじない	妖精		MP:(5+1/3×Lv)	選択した味方チームのHPの回復と、加えてまれに良い事が何か起こる。射程3
鬼神双手	鬼神		–	通常攻撃後、もう1度攻撃が可能(累積はしない)
鬼神無双	鬼神上位		–	通常攻撃後、もう1度攻撃とスキルの使用が可能(累積はしない)
凶化	闘鬼		HP:(5+1.25×Lv)	使用直後のバトルで、チーム全員の物理攻撃が1回だけクリティカルになる
巨門星の証	–		–	長大な射程を持つ「周極の巨砲」を撃つ。また目標地点で爆発する球体を生み出す。射程4。メラク専用
巨門の使者	–		–	メラクから生み出された球体。目標地点へ到達後、自爆して周囲を破壊する。メラクミサイル専用
獣の跳躍	魔獣		–	移動や攻撃をした後にも移動できる(累積はしない)
原初の誘惑	–		MP:5	バトル開始時に、人間の男性を確実にCHARM状態に、女性や悪魔はそれぞれ中確率でCHARM状態にする。リリス専用
献身	鬼女		MP:(7+1/2)	選択した味方チームのHPを回復(回復量は使用者の現在HP/2)。射程2
混沌の息吹	邪神上位		–	攻撃や回復系スキルの射程が4マスになるが、自チームにEXTRAが発生しない。攻撃時の行動順遅延が大きい。移動力−1
混沌の波動	邪神		–	攻撃や回復系スキルの射程が3マスになるが、自チームにEXTRAが発生しない。攻撃時の行動順遅延が大きい。移動力−1
慈母の献身	鬼女上位		MP:(12+0.75)	選択した味方チームのHPを回復し、さらに行動順を1つ早める(回復量は使用者の現在HP)。射程2
邪念呪縛	邪鬼上位		HP:(7+Lv×1.5)	選択した敵チームの行動順を1つ遅らせ、さらに次回行動時の移動力を1にする。射程3
邪念の波動	邪龍		–	攻撃や回復系スキルの射程が2マスになるが、自チームにEXTRA TURNが発生しない。攻撃時の行動順遅延が大きい
邪念流動	邪龍上位		MP:(8+1/2)	攻撃や回復系スキルの射程が2マスになるが、自チームにEXTRA TURNが発生しない。攻撃時の行動順遅延が大きい。使用直後のみ射程+4

スキル	種族	属性	コスト	効果
呪縛	邪鬼		HP:(7+1.5×Lv)	選択した敵チームの次回行動時の移動力を1にする。射程3
修羅の業	破壊神		–	3度目の行動、TRIPLE EXTRA TURNが獲得可能になる
修羅の宿命	破壊神上位		–	3度目の行動、TRIPLE EXTRA TURNが獲得可能で、EXTRAも付きやすくなる
瞬転の舞踏	神獣上位		MP:(8+1/3×Lv)	選択した味方側チームと位置を交換する。射程8
瞬転の舞	神獣		MP:(5+1/3×Lv)	選択した味方側チームと位置を交換する。射程6
真・輔星の証	–		–	相手の攻撃に対して、ダメージが2倍の反撃をする。障害物を無視した移動ができる。アルコル専用
真・夢幻の具足	幻魔上位		MP:(6+1/2×Lv)	障害物を無視した移動ができる。移動による行動順の遅延が少ない。使用すると味方チームの隣接マスに移動が可能。射程5
摂理の盾	–		–	バトル中、ポラリスAに再行動させ、悪魔を喚び出す。ポラリスAb専用
摂理の矛	–		–	ポラリスAに、3度目の行動、DOUBLE EXTRAを獲得可能になる能力を与える。無限射程。ポラリスB専用
輔星の証	–		–	攻撃時に追加ダメージを与える。障害物を無視した移動ができる。アルコル専用
大凶化	闘鬼上位		HP:(15+1.5×Lv)	使用直後のバトル中、チーム全員の物理攻撃のクリティカル率が上昇。クリティカル率はバトル行動毎に100%から徐々に減少する
堕天の烙印	堕天使上位		HP:(12+2.5×Lv)	倒した相手のLvに応じ、チーム全員のHPとMPを回復。使用すると、選択した敵チームのMPを奪う。魔力属性。射程3。吸収量は(5+0.5)、Lvは使用者のLv
跳躍自在	魔獣上位		–	移動+攻撃した後にも移動できる(累積はしない)。EXTRA TURNで逃走が可能。逃走した時点でバトルが終了する
天使の血杯	天使		HP:(15+1.5×Lv)	HPを消費してMPを回復する。回復量はLvによる。回復量は(3+1/2×Lv)
天使の聖痕	天使上位		HP:(20+2.25×Lv)	HPを消費してMPを回復する。回復量はLvによるが、天使の血杯よりも効果大。回復量は(6+)
天の玉座	–		–	長大な射程と圧倒的な破壊力を持つ「スーパーノヴァ」を撃つ。定期的にポラリスAbとポラリスBを復活させる。ポラリス専用
天の盾	–		–	ポラリスAに対する、悪魔からのダメージを軽減する。悪魔を喚び出す。ポラリスAb専用
天の矛	–		–	ポラリスAが人間へ与える攻撃のダメージを増加する。無限射程。ポラリスB専用
貪狼星の証	–		–	堅い外郭でダメージを受けにくい。幾度か力を溜めた後、大規模な破壊をもたらす爆発を起こす。ドゥベ専用

	種族	属性	コスト	効果
覇王の密約	魔王上位		MP:(12+1/2×Lv)	ダメージを与えると自チームのMPを回復。攻撃相手チームの行動順に遅延を起こす。使用後は、行動終了まで吸収·回復効果3倍
覇王の盟約	魔王		—	ダメージを与えると自チームのMPを回復。攻撃相手チームの行動順に遅延を起こす
破軍星の証	—		—	人間からの、あらゆる攻撃を無効化する。射程5。ベネトナシュ専用
破軍の娘	—		—	ベネトナシュが分裂したもの。ドゥベとメグレズの能力を併せ持つ。ベネトナシュ専用
破軍の娘	—		—	ベネトナシュが分裂したもの。メラクとフェクダの能力を併せ持つ。ベネトナシュ専用
破軍の娘	—		—	ベネトナシュが分裂したもの。ミザールとアリオトの能力を併せ持つ。ベネトナシュ専用
破軍の娘	—		—	ベネトナシュが分裂したもの。人間からの、あらゆる攻撃を無効化する。ベネトナシュ専用
破軍の芽	—		—	ベネトナシュが地上に打ち込んだ芽。地震を引き起こし、敵にダメージを与える。ベネトナシュ専用
飛翔	霊鳥		—	障害物を無視した移動ができる。移動力+1(累積はしない)
飛翔天駆	霊鳥上位		—	障害物を無視した移動ができる。移動力+2(累積はしない)
憑依	幽鬼上位		MP:(12+0.5×Lv)	選択した敵チームの射程を1、移動力を半分にするほか、状態異常·回復不能を与える。射程3
武曲星の証	—		—	ダメージを受けると触手を分裂。分裂体はそれぞれが大きいミザールへと成長可能。触手による強力な物理攻撃を行なう。射程4。ミザール専用
武曲星の証	—		—	少し成長したミザール。触手による強力な物理攻撃を行なう。射程3。ミザール専用
武曲星の証	—		—	短時間で一回り大きく成長できる。触手による強力な物理攻撃を行なう。射程2。ミザール専用
文曲星の証	—		—	地震を起こす芽を生み出す。3つの本体があり、同時に倒されない限り、何度でも再生できる。射程6。メグレズ専用
文曲の芽	—		—	地震を引き起こし、敵にダメージを与える。射程4。メグレズ専用
星の門	—		—	ポラリスを守護する7つの星のひとつ。射程3。ポラリス守護専用
北極星の証	—		—	部下の数に応じた強力な攻撃を持つ。射程無限。ポラリス専用
魔力開眼	魔神上位		MP:(6+1/2×Lv)	スキルの消費MPが常に3/4。使用直後の1回のみ、MPを使用するコマンドスキルの効果が1.5倍。チーム全員に効果

	種族	属性	コスト	効果
魔力覚醒	魔神		MP:(4+1/2×Lv)	使用直後1回のみ、チーム全員のMPを使用するコマンドスキルの効果が、1.5倍になる
夢幻の具足	幻魔		—	障害物を無視した移動ができる。移動による行動順の遅延が少ない
夢幻の住人	魔人		MP:(50+1.5×Lv)	使用すると再移動、再攻撃、自分以外の再行動が可能
女神の恩寵	女神上位		MP:(24+1/2×Lv)	選択した味方チームのHPを大きく回復し、状態異常も治す。射程6
女神の慈愛	女神		MP:(24+1/2×Lv)	選択した味方チームのHPを大きく回復し、状態異常も治す。射程4
妖気迅雷	妖獣		HP:(5+1.25×Lv)	使用の直後のみ、移動力が7になり、またバトルでは、先に行動しやすい
妖光一閃	妖獣上位		HP:(10+1.25×Lv)	使用の直後のみ移動力が8になる。またバトルでは、先に行動しやすい
妖精の粉	妖精上位		MP:(15+1.5×Lv)	3マス以内にいる、全ての味方チームのHPが回復し、加えてまれに良い事が何か起こる
龍胴固め	龍王上位		—	隣接した敵の移動力を1にする。攻撃を受けても、行動順の遅延なし。迎撃時は先に行動しやすくさらに相手の初期EXTRA TURNを消滅する
龍胴絞め	龍王		—	隣接した敵の移動力を1にする。迎撃時のバトルでは、先に行動しやすい
龍脈の欠片	—		—	龍脈の龍の、最後の1つ。敵を飲み込み、体内でダメージを与える。射程10。龍脈の龍専用
霊障	幽鬼		MP:(6+0.5×Lv)	選択した敵チームの射程を1、移動力を半分にする。射程3
廉貞星の証	—		—	猛毒を持つ種を地上にばらまく。バトル開始時、敵全員に毒によるダメージを与える。射程4。アリオト専用
廉貞の魔弾	—		—	アリオトがばらまいた、猛毒を内部に溜め込んだ種。数回の行動で炸裂し、周囲を汚染する。アリオト専用
禄存星の証	—		—	数回行動すると、分裂する。障害物を無視した移動ができる。射程2。フェクダ専用
禄存の半身	—		—	フェクダの分裂状態。数回行動すると合体する。片方が倒され単体になっても、融合状態に戻る事で、もう片方を再生できる。射程2。フェクダ専用

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー2
公式パーフェクトガイド

◉ 2011年9月8日　初版発行



STAFF

●構成・執筆　安藤伸一（有限会社カラーフィールド）
藤平吉和（有限会社カラーフィールド）
吉田祐一（有限会社カラーフィールド）
吉川哲弥（VERSUS）
伊藤崇雄（VERSUS）
有馬史也

●デザイン協力　宮澤洋貴（有限会社カラーフィールド）

●装丁・本文デザイン　早房君枝（ファミ通メディア編集部）

●編集　黒崎正記（週刊ファミ通編集部 書籍担当）

●監修・協力　株式会社インデックス

発行人・編集人 .... 浜村弘一
副編集人 .... 坂本武郎
編集長 .... 長田英樹
編集長代理 .... 青山 良
デスク .... 千葉久子
業務部 .... 森村利佐

印刷 .... 共立印刷株式会社

発行所 .... 株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555（代表）

発売元 .... 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

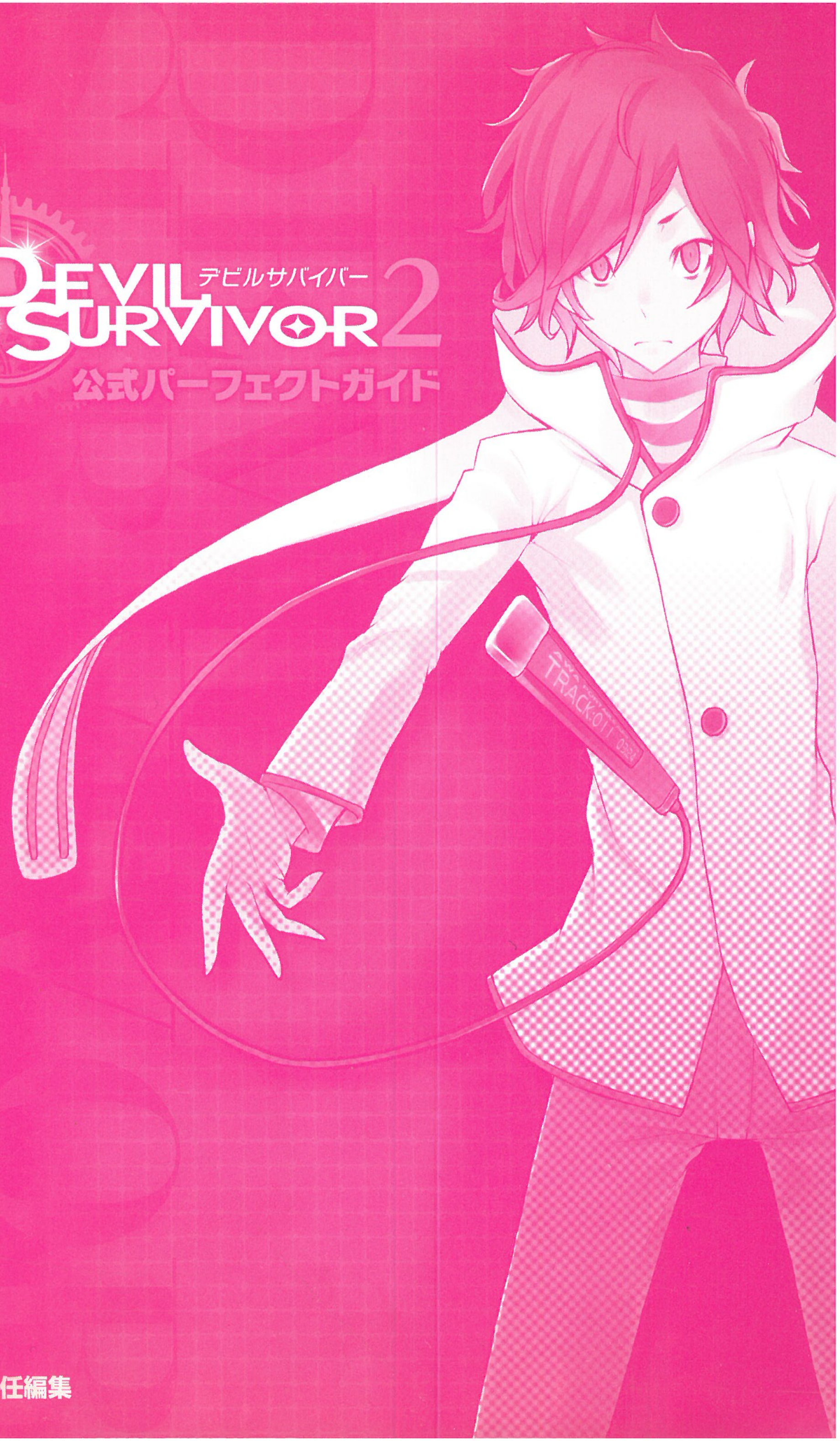
本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-727512-6
Printed in JAPAN

ATLUS

DEVIL SURVIVOR 2
デビルサバイバー2

公式パーフェクトガイド



ファミ通責任編集

デビルサバイバー2 公式パーフェクトガイド

DEVIL SURVIVOR2 OFFICIAL PERFECT GUIDE

ATLUS×ファミ通

enterbrain